Tot.457

六年磨一剑！独立游戏年度收官之作——《Below》

游戏机实用技术

VGTime

五大游戏攻略

审判之眼 死神的遗言
系统详解＋流程攻略＋全好友挑战

噬神者3
主线攻略＋神机使用心得

研究中心

灵魂能力VI
DLC 角色 2B 使用心得

任天堂明星大乱斗 特别版
教你选出自己的主力角色

勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛
一周目流程攻略

176页 冬季攻略特刊

勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧 究极 RPG 宣言
主线流程＋支线指南＋白金详解

女神异闻录Q2 新影院迷宫
详细流程攻略＋全支线要素

DLC 补完计划

漫威蜘蛛侠

附赠 任天堂全明星大乱斗 特别版 海报

编辑非常荐

巫师之昆特牌 王权的陨落
来一盘船新的昆特牌，听一段巫师的新故事！

星际战甲
席卷全平台的宇宙忍者发展史与入门教学

特别企划

师承前辈，启迪未来
——诞生于 20 年前并影响至今的主机周边们

主机游戏外的另一个战场
——聊聊 PC 上的那些数字发行平台

ULTRA CONSOLE GAME
2019.1A 定价：RMB 28.00
ISSN 1008-0600
01>



TV GAME半月刊
2019.1A



总第 457 期

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录Q2 新影院迷宫
封面设计：雷普利

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2019 年 1 月 1 日
定　　价：人民币 28.00 元

UCG ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



攻略透解

P20 审判之眼 死神的遗言



研究中心

P132 灵魂能力VI



特别企划

P158 诞生于20年前并影响至今的主机周边们

来一盘船新的昆特牌，听一段《巫师》的新故事！

游见识 PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站
前线狙击
006 外部世界
010 JUMP战队
012 孤岛惊魂 新曙光
015 鬼泣5
018 黄金眼

游技术 NOW PLAYING

攻略透解
020 审判之眼 死神的遗言
037 勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！
050 女神异闻录Q2 新影院迷宫
070 噬神者3
090 勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛
游戏进行时
112 冤罪杀机2/冤罪杀机 界外魔之死
DLC补完计划
114 漫威蜘蛛侠
118 猎人集会所
编辑非常荐
120 Below
126 星际战甲
研究中心
132 灵魂能力VI
135 任天堂明星大乱斗 特别版

一场永不停歇的宿命轮回

游深度 CULTURES OF GAMER

140 游朝忆日
142 多边共享
144 闲话宝可梦
146 ASAP情报中心
150 锤头鲨情报部
特别企划
152 主机游戏外的另一个战场——聊聊PC上的那些数字发行平台
158 师承前辈，启迪未来——诞生于20年前并影响至今的主机周边们
编辑非常荐
164 巫师之昆特牌 王权的陨落
169 读编往来
171 小编寄语
175 新作发售表

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

女神异闻录Q2 新影院迷宫	50

NS

任天堂明星大乱斗 特别版	135
新超级马力欧兄弟U 豪华版	视频
星际战甲	126
勇者斗恶龙 建造者2	
破坏神席德与空荡岛	19 90
勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！	
究极RPG宣言！！	19 37

PS4

JUMP战队	10
铳墓 GORE	视频
孤岛惊魂 新曙光	12
鬼泣5	15 视频
控制	视频
灵魂能力VI	132
审判之眼 死神的遗言	18 20
噬神者3	18 70
外部世界	6
王国之心III	视频
巫师之昆特牌 王权的陨落	164
勇者斗恶龙 建造者2	
破坏神席德与空荡岛	19 90
勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！	
究极RPG宣言！！	19 37
冤罪杀机 界外魔之死	112
冤罪杀机2	112

XOne

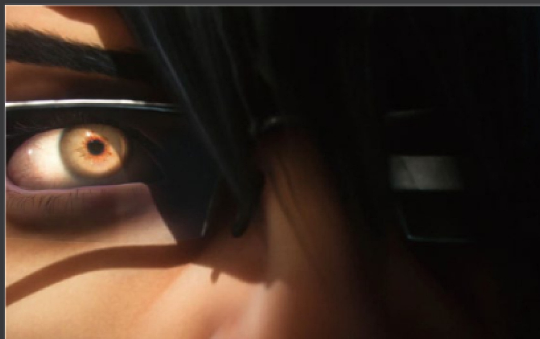
Below	120
JUMP战队	10
孤岛惊魂 新曙光	12
鬼泣5	15 视频
控制	视频
灵魂能力VI	132
外部世界	6

最速怒姐
——《暗黑血统 III》19 分钟邪道通关

2 分钟不到就通关
——《SHINOBI 忍》EX 关卡全程正道全球最速


457期视频集合


bilibili



现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集









Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

热血最强

《暗黑血统III》
19分钟邪道最速

《Shinobi 忍》
EX关卡正道最速

特别收录

《只狼》
访谈影像

新作影像集锦

鬼泣 5
王国之心 III
铳墓 GORE
新超级马力欧兄弟 U 豪华版
控制

电影前线

黑衣人 跨国行动
艾莉塔 战斗天使

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

中国游戏版号审批重开 海南省将试行新审批制度



■中宣部出版局副局长冯士新

在12月21日召开的2018中国游戏产业年会上，中宣部出版局副局长冯士新宣布已经停发近一年之久的游戏版号现已重新开放，而且已经有部分游戏完成了审核。其他的版号也在抓紧核发，但由于申报游戏存量很大，需要时间消化，希望大家保持耐心。

今年的中国游戏产业年会主题为“责任与发展”，这同时也是机构改革后，中宣部指导召开的第一次游戏产业会议。在年会上冯士新副局长发表了演讲。在演讲中他表示网络游戏为文化内容与互联网技术高度融合的产物，十余年来迅猛发展。在促进网络发展、满足群众精神文化的同时，暴露了行业原创能力不足、文化内涵缺失、价值导向偏差、社会责任落实不到位、过度逐利、侵权抄袭等问题。这既制约了游戏行业的正常发展，也影响了游戏从业者的声誉形象。针对这个问题，冯士新副局长从管理部分的角度发表了四点看法：

· 一是更好地担负文化使命；

· 二是更好地履行社会责任；

· 三是加快产业转型升级；

· 四是推动优秀游戏海外传播。

而在演讲结束后，他宣布游戏版号审批已重新开放。另外他还在演讲中提到，此前在中宣部指导下成立的网络游戏道德委员会，目前只针对“存在较大争议或可能引发道德风险的游戏作品进行评议”，评议意见将作为审批管理的重要参考。早先媒体公开的20款审议游戏均为未实际运营游戏。



另外在年会上，海南省常委、宣传部部长肖莺子在演讲时介绍表示，海南省将会在2019年打造国际电竞比赛和游戏交易博览会，从而推动游戏产业成为海南文化产业发展的一个亮点，并将先行先试新型游戏审批机制。具体包括：

· 海南将在游戏预审环节，建立正面和负面清单。在项目立项时，通过行业协会的作用，使游戏产业在开发过程中不走弯路；

· 加快游戏审批过程，对游戏进行人工智能审核和专家审查，提高游戏产业审查精准性和效率；

· 建立游戏线上实时监管体系，通过人脸识别，对游戏实施分级管理，使游戏线上管理更加科学。

而在版号审批的消息传出后，当天上午游戏版块股价上涨，游族网络和完美世界均大涨。其中，腾讯的股价直接涨了4%。根据福布斯的实时财富榜显示，马化腾也因此反超许家印，重回中国首富的位置，此前，因为版号停止审批，新游戏不能销售，导致腾讯盈利在十年来首次减少，公司的市值也因此蒸发超过2000亿美元。

任天堂社长：希望扩大智能手游业务 灵活性和独创性缺一不可


古川俊太郎

在今年12月中旬接受日本经济新闻采访时，任天堂社长古川俊太郎谈到了诸多关于任天堂未来发展的话题。在谈到任天堂曾经推出多款主机，其中既有大获成功的例子，也有的最后惨遭失败，古川俊太郎表示任天堂最重视的是为顾客提供前所未有的独特玩法，这也是经营判断的惟一标准。然而社长自己并不是开发者，游戏的好坏只能交给开发者判断，他所能做的只有为开发者们营造可以发挥能力的环境。

而在谈到“任天堂有没有陷入因过去开发的游戏机过于成功而难以再产生创新的创新困境”时，他表示任天堂现在认为“Nintendo Switch”等自主开发的游戏机和游戏软件才是提供符合任天堂风格娱乐内容的手法，然而时代和技术都在发展，从长久来看，业务的中心可能要从主机发生转变。扩大可持续获得收入的智能手游业务可以减少业绩的波动幅度，还能让消费者在日常生活中更多地接触游戏以及角色。除了手游以外，古川俊太郎还提到任天堂将在未来开始涉及主题公园和电影等业务，并希望这些业务能够和游戏业务产生良好的乘积效果。



业界声音 THE VOICE

“如果你想对账户封禁提出申诉，你需要写一篇《为什么使用第三方作弊软件对网络游戏社区是有害的》的文章，以供我们的管理团队来审阅。”



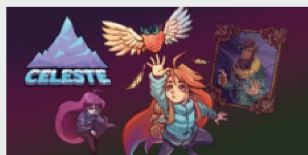
检讨书写了吗
Bethesda

Bethesda一直严禁玩家在《辐射76》中使用第三方软件，很多用户因此而被封号。其中一部分玩家表示这是误封，他们只是使用了一些画质强化的Mod或者使用其他游戏的第三方软件而遭到误封，Bethesda本身也没有对“第三方软件”进行定义。对此官方表示玩家可以申诉，不过申诉前需要写一篇检讨。

CALENDAR 周●游记 2018.12 DEC

星期六 22

●制作人Matt Thorson宣布《塞莱斯特山》销量超过50万，并暗示将推出新关卡，预定在2019年更新。



星期日 23

●根据官网显示，育碧旗下游戏《超越善恶2》将是一款“要求全程联网”的游戏，本作发售日未定。

●据日本经济新闻报道，NS游戏《任天堂明星大乱斗 特别版》首周全球销量破500万（3天，包括数字版），成为NS发售以来首周销量最高的游戏。

星期一 24

●任天堂（香港）页面显示NS港版游戏《英雄不再 特拉维斯再度出击》中文版将于2019年1月18日与其他地区同步发售。

星期二 25

●由Level-5制作的《闪电十一人 阿瑞斯的天秤》宣布将延期到2019年5月之后，原因是外包公司没有资源完成其负责的游戏内容，开发进度跟不上预定计划。本作的具体发售日依然未定，预定将登陆NS/PS4。

星期三 26

●推特日本举办了2018年流行话题大奖颁奖典礼，其中《怪物猎人 世界》获得了游戏部门的流行大奖，而同人衍生角色“库巴公主”则获得了特别奖。

●《战争机器》之父Cliff Bleszinski宣布将以联合制作人的身分加入到即将上映的百老汇音乐剧《Hadestown》。

星期四 27

●根据销售数据显示，截止至今年12月23日，今年NS在日本的累计销量超过了330万。

星期五 28

●由五十岚孝司担任制作的《血污 夜之仪式》宣布将取消Mac/Linux版本，发售日依旧是2019年内。



又一年过去了 欧美游戏厂商圣诞贺图节选

业界声音
THE VOICE

这次登台让我们有机会与所有玩家交流，并传达出包容共生的信息，传达出我们所有人都希望能沉浸在现今最棒的娱乐产业中的信息。



任天堂美国总裁
雷吉

在今年的TGA上，微软Xbox部门负责人菲尔·斯宾塞、任天堂美国总裁雷吉以及索尼互娱全球工作室主席肖恩·雷顿一同登台致辞，这一历史性的时刻也让玩家们津津乐道。在接受IGN采访时，雷吉再次表示那是一个令人兴奋的时刻，其中传达的信息更是具有很大的积极意义。



来自小岛组的《死亡搁浅》，别找了，上面没写发售日。



《地平线 零之曙光》



今年的Bethesda过得可不太好，希望它明年能够改过自新，做一个好人。



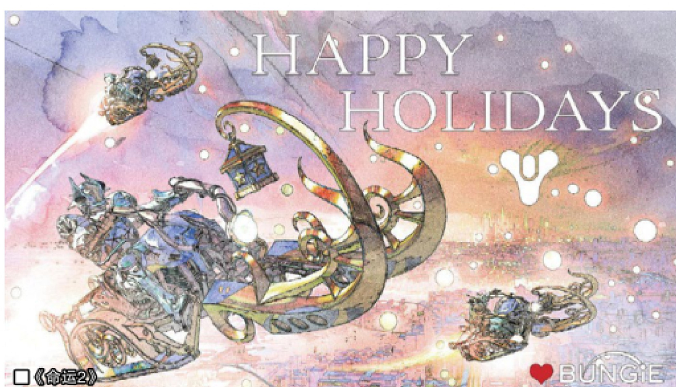
《掠食》



预定明年2月22日发售的《圣歌》。



《古墓丽影 暗影》



《命运2》



《战地5》

文 稀饭 美编 01

THE OUTER WORLDS

一个更科幻的《辐射》？一个更狂放的《质量效应》？一个更严肃的《边境之地》？一个更迷人的“外部世界”

※Steam 版同步发售。

外部世界	Private Division	
The Outer Worlds	角色扮演	中文版
2019年内 / 本地1人	对应周边未定	
售价未定		

PS4 XOne

“来自初代《辐射》的创造者”和“《辐射 新维加斯》的开发者”，《外部世界》在今年 TGA 大奖仪式上首次亮相时，就靠着这个宣传语在啪啪地扇近来因为《辐射 76》的种种负面新闻而被玩家们重重围攻的 Bethesda 的脸——起码游戏圈子里的玩家和媒体都是这么读解的。

不过对于刚刚被微软收购，眼看要享受无上限预算来浪一波的黑曜石（Obsidian Entertainment）来说，怼 B 社更像是一种他们骨子里的黑色幽默在现实中的延伸，他们未必真的有多不喜欢曾经和他们合作推出过《辐射 新维加斯》的 Bethesda，而是想要在调侃一下对方的同时告诉一下玩家们一个很明显的事实——想要玩有正宗《辐射》味道的游戏，还是来玩《外部世界》吧！

◇谁在做《外部世界》？

这款新作品的创意总监是两位并不为多数国内玩家所熟知的业界名人，在谈作品之前，我们不妨先来认识一下他们俩。

● Tim Cain



Tim Cain 是著名的游戏设计师和首席程序员，他也是第一个提起了创造《辐射》这款美式 RPG 杰作的点子，并为其创造了对应引擎的核心开发者。创造了《辐射》后，Tim Cain 离开了 Interplay，和几位好友一起创建了 Troika Games，并推出了一系列的核心向美式角色扮演游戏，可惜这家公司的作品往往叫好不叫座，所以在开业几年后就迅速倒闭。

随后他还加入过由暴雪前员工们开设的 Carbine Studios，不过这家公司只推出过一个多人在线游戏《WildStar》，经营状况每况愈下，最终在 2018 年 9 月宣告关闭。而 Tim Cain 早在 2011 年就离开了这家公司，加入了和他老东家 Interplay 有着密切联系的 Obsidian Entertainment——也就是大家熟悉的黑曜石。他参与过的其中一个重要的项目，就是在众筹领域和美式角色扮演游戏圈子里都被视为 CRPG 复兴代表的《永恒之柱》。

作为一位程序员，Tim Cain 却拥有非常独特的幽默感，他总是喜欢在游戏当中添加一些看似让人物显得很笨，但在内核上暗含笑料和讽刺的桥段，初代《辐射》的战斗文本描述上，就很能体现这一风格。而他也将会把这一风格，带入到《外部世界》当中。

● Leonard Boyarsky



拥有绘画和艺术学士学位的 Leonard Boyarsky 是一位充满了戏剧感的开发者，这一点大家应该可以在 TGA 上他公布《外部世界》时的讲话风格中看出来。他是 Tim Cain 的老同事，两人早年都是在 Interplay 工作，甚至还是下班后一起玩《龙与地下城》桌游的好友，更是日后一起创造了《辐射》的搭档。

当年 Leonard Boyarsky 随着 Tim Cain 一起离开 Interplay，创造了 Troika Games，而在这家公司倒闭后，两位拍档选择了不同的发展路线。Tim Cain 去了前暴雪员工创立的 Carbine Studios，Leonard Boyarsky 则干脆加入了暴雪，在这家业界闻名的公司里一干就是 10 年。期间他担任了《暗黑破坏神III》的首席世界设计师，订立了该作中避难所世界的整体格调。他同时也主导了对这款作品的背景细化和补充，因为在本作之前，“《暗黑破坏神》系列”其实并不特别注重故事元素。

2016 年，Leonard Boyarsky 选择离开暴雪（或许他已经意识到了暴雪内部风气的变化？），加入了黑曜石，和包括 Tim Cain 在的不少老朋友聚首。在同一年，黑曜石的 CEO Feargus Urquhart 确认 Leonard Boyarsky 正在和 Tim Cain 带领一个小团队开发一个全新的项目——这就是《外部世界》的开端。

Leonard Boyarsky 不但对戏剧元素充满了热爱，他也是一位艺术大师，《辐射》中那带着复古格调的 50 年代未来幻想风格科技元素就是出自于他之手，同时“避难所小子”这个幽默的吉祥物角色也是由 Leonard Boyarsky 所创造。可以想象，他也会把自己那独特的审美和艺术风格带入到《外部世界》中。

《外部世界》是什么？



对于这个问题，虽然包括笔者在内的相当一部分美式 RPG 粉丝可能想要大吼一声：“这就是最正宗的新《辐射》！”但我们还是给 Bethesda 留点面子，姑且将其当作是《辐射 新维加斯 2》吧！（笑）

没错，从世界观上来讲，《外部世界》肯定和《辐射》没什么关系，毕竟后者的版权在 Bethesda 手上，像是《辐射 新维加斯》这种授权开发的作品也不是常有的事情，所以如果从版权的角度来说，《外部世界》是一款彻头彻尾的新作。但要说它身上没有哪怕一点《辐射》的影子，恐怕都没人会相信，下面就让我们结合这个观点，来看看这个作品目前公布的内容。

玩家是谁？

●一位殖民者



在《外部世界》的故事设定中，横跨星系的巨型企业已经开始在宇宙中进行大规模的殖民，把一个个星球进行地球化改造，以把人类的种族领地延伸到更遥远的星际。主角所在的飞船正是其中一艘殖民飞船，正在驶向当时还是一片处女地的遥远世界，虽然飞船已经能够进行超光速飞行，但是因为距离遥远，所以包括主角在内的船员都陷入了冷冻睡眠状态。

然而，这类殖民总是难免会遭遇意外，主角所在的飞船就遇到了这种悲剧，陷入了迷航当中，最终在新殖民地的宇宙空间边缘漂浮了足足 70 年，这个时间甚至超过了飞船原本预定的使用时间，乘客们原定也不需要进行如此久的冷冻睡眠，所以很多人干脆就死在了冷冻睡眠当中，但是主角却侥幸地幸存了下来，还被一位科学家唤醒——没错，这就是本作首个预告片的开场中展现的故事。



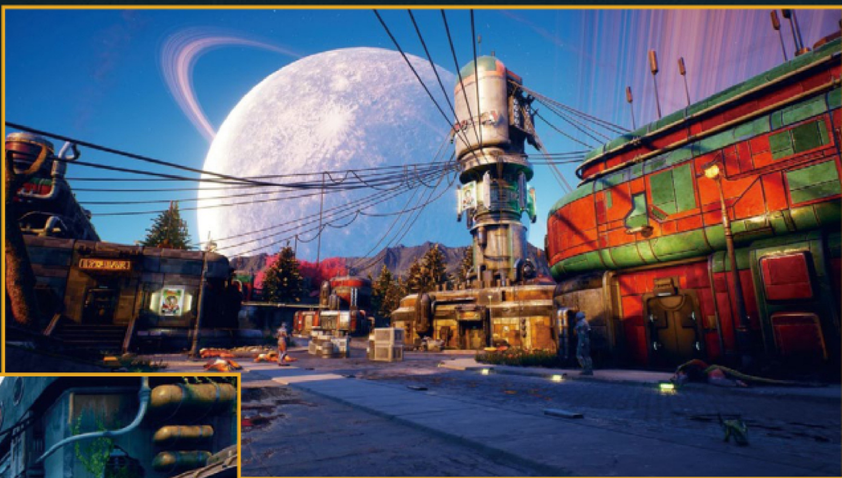


有趣的是，根据后续的情报来看，玩家在被唤醒后，立刻就可以进行经典的美式 RPG 道德选择，玩家可以选择和科学家合作，尝试拯救飞船当中其他尚未死去的乘客，也可以和殖民地当中的企业执法人员达成交易，把这位科学家作为罪犯交出去，换取一笔资金。游戏的自由度很高，玩家甚至可以选择在科学家和企业执法人员之间周旋来获取更大利益，又或是干脆不理会他们，直接离开飞船自由探索。

●一位探索者

游戏中的主要场景是两颗不同的殖民星球，都属于海尔西恩（Halcyon）殖民地，其中一颗星球的地球化改造程度已经很高，所以在这里玩家会遇到很多人类角色——当然也不乏是敌对的，因为游戏当中有好几个阵营，里面难免会有和玩家看不对眼的。而另外一颗星球地球化改造的程度还很低，所以上面有着更多未知的危险，包括各种充满攻击性的外星生命体。

玩家本身拥有一艘飞船，不但可以往来于两颗星球之间，而且还能去探索一些小星球，这个设定与其说是像《辐射》，倒不如说是像《质量效应》。而在两颗主要星球上，无论是建筑还是环境都充满了各种色彩，但建筑却很有点儿工业朋克的味道，这也是本作中《边境之地》印象的来源——虽然也有不少玩家和媒体觉得更像是《无人天空》。





玩家可以尽情探索这个算是被分成了好几个区域的开放世界，某些大的区域之间仍然需要经过读取画面之后才能够进行转换，这也是如今的《辐射》系列”作品也没能抛开的一个限制。这些区域当中有着大量的互动元素和支线任务，当玩家进行了一些任务之后再回到老的区域，某些地方的场景还会因为剧情推进或玩家的选择而发生变化。

●一位多面手

一般美式角色扮演游戏当中，主角都会有多方面的能力，玩家需要选择其中几个专长加以发展，好确立自己的战斗风格。《外部世界》也有类似的设定，玩家会有六个主要技能方向，目前尚未完全公布，但可以确定是有力量向和智力向的技能，这些技能除了会影响玩家的战斗能力，也可以影响玩家在特定对话选项当中的选择权，例如玩家的对话选项中有“傻子”（Dumb）专属的对话项目，可想而知，应该只有智力特别低的玩家可以选择这样的对话选项。





▶这是缺陷的选择界面，玩家如果接受，则会产生对特定怪物的恐惧症，与其对战时三项属性各减一点，但立刻可以获得一个Perk点作为奖励。

同时游戏当中每当玩家在其中一个技能方向上投入了20点技能点，就可以选择一个Perk，用于特化自己在这一方面的表现，虽然目前黑曜石没有很具体地谈过Perk的作用，但相信效果应该和《辐射》当中的相差不多。

而提到Perk，本作当中还有一个与其相关的系统，那就是“缺陷”（Flaw）。在《外部世界》的冒险过程当中，玩家如果频繁地接触某一个事物和元素，那就会触发缺陷，我们姑且将之理解为类似于心理阴影那样的东西，例如当玩家与特定的怪物遭遇太多次，就可以选择触发与这种怪物对应的缺陷，之后每次碰到这种怪物时，就会进入减益状态。

这听起来似乎除了增加一点角色的个性之外没什么好处，但实际上玩家只要每选择一个缺陷，就会获得一个Perk作为奖励，所以这也是一种提升角色战斗力的选择。不过开发者们已经注意到玩家们可能会滥用这种能力，所以目前从他们透露的情报来看，缺陷是有数量上限的，目前暂定在普通难度下能够选择最多3个缺陷，而在高难度下则是5个。

另外因为选择了缺陷之后，它就会永久存在，所以玩家也可以选择在触发了缺陷后不接受，并不需要付出任何代价，但自然也得不到缺陷对应的Perk奖励了。

游戏有什么特色？

●同伴设定

本作的同伴系统会让大家觉得很熟悉，不是因为像《辐射》，而是像《质量效应》。游戏当中会有数个不同背景不同个性甚至不同阵营的同伴加入到玩家的队伍当中，而每次玩家都可以带其中两位一起去探索。每一位同伴除了有专属的台词、战斗技能和外观，还有他们自身的专属任务，而且因为同伴各有所长，当玩家碰到一些自己无法处理的情况时，甚至可以让同伴出面去处理，甚至在对话当中也可以用上这招，让他们来插话并解决问题。

不过本作有个很不《质量效应》的地方——玩家和同伴不能谈恋爱！是的，这听起来有点遗憾，甚至有偷懒的嫌疑，但根据开发组透露，他们在最开始设计游戏的时候就考虑过了能否和同伴发展浪漫关系，但是最终决定是不可以，而且原因还是很合理的，那就是他们认为如果对话当中有发展浪漫关系的对话选择，会影响玩家的判断——除了钢铁直男，谁不想趁机说两句撩妹的骚话？但这一来就不算是玩家出于本心的选择，而是出于“本能”的表达了。(笑)


■作为预告片中戏份最多的同伴，Ellie 原本可能是一个潜在的恋爱对象，现在看来只能是玩家可靠的战友了。

●主视角战斗

采用主视角而不是传统的俯视角或者第三人称来制作 RPG 也算是近年的潮流，带起这个风潮的作品自然是 Bethesda 旗下的《上古卷轴》和《辐射》作品，不过后续跟进的厂商未必只是想要学这个形式，而是看中了这种视角所具备的“扮演沉浸感”，毕竟这才是最接近我们真实视野的视角——所以求你们别没事跟 CDPR 要求《赛博朋克 2077》加第三人称视角了好不好！

不过主视角自然有主视角的缺点，一个问题就是战斗体验上不如第三人称那么便利，毕竟玩家的视界有限，又不可能在屏幕上模拟出人类视觉的余光，不擅长此道的玩家打起来手忙脚乱也是难免。本作当中除了同伴这种用来支援玩家和吸引火力的存在，也有一个系统能够一定程度上降低战斗对神经反应的要求，那就是加入了能够触发子弹时间的技能，所以玩家可以在突如其来的遭遇战当中靠着这个系统抢得先手，又或是在高难度的战斗当中用精确的子弹时间爆头来快速削弱敌人的数量和战斗力。


■靠着子弹时间的帮助，玩家就算是在如此绝境当中也能够翻盘。

除此之外游戏也提供了一些非常规手段来增强玩家的战斗力，例如枪械类武器可以射出带有特殊效果的弹药，某些子弹可以产生电击伤害，从而对特定类型的敌人产生额外的伤害，某些特殊枪械甚至本身就拥有独特的攻击模式，像是可以发射激光等等，这一点很容易让人想起《边境之地》中效果众多的枪械。

●没有内购 可能有 MOD


■赶紧准备 2019 年上船享受你们的《外部世界》太空之旅吧！

虽然《外部世界》是黑曜石的游戏而不是 Bethesda 的游戏，而且他们采用了虚幻引擎 4 而不是 Creation Engine，所以这款游戏能不能用 MOD 并非是一个可以作出直观判断的问题，但黑曜石的确对这方面的需求做出过回应。他们本身对于 MOD 是保持着开放态度的，但是因为在虚幻引擎当中加入 MOD 功能需要取得其开发商 Epic 的许可和协助，所以他们必须要和对方进行深入沟通后才能够确定《外部世界》当中能否使用 MOD。也因为这个原因，起码在刚发售的时候，《外部世界》是不会提供 MOD 工具给玩家们开脑洞的。

虽然不可以确定有没有 MOD，但本作也已经确定了不会有内购内容，除了是想要保持住游戏本身作为单人角色扮演游戏的感觉外，相信已经被微软纳入旗下的黑曜石也的确不要用这种手段来给自己增加收入——虽然这游戏不是微软投资的。也因为同样的原因，这款作品仍然会是跨平台的作品，并不是微软独占。



《JUMP 战队》的发售日公开后 Bandai Namco 的宣传非常紧凑，几乎隔一段时间就会放出新人物以及新的内容介绍，各个作品中的人气角色纷纷登场，想必这场跨界战斗将十分精彩。本文将汇总近期的情报，接下来看看有没有你喜欢的角色登场吧。

JUMP 战队		PS4 XOne BNEI	
ジャンプフォース		动作	中文版
2019年2月14日	本地1～2人，在线2人	无对应周边	
售价为PS4：507港元，XOne：509港元			

※Steam版发售日为2019年2月15日

当现实世界与漫画世界碰撞

在本作中世界被设定为 JUMP 世界与现实突然相融合的世界，本不应该出现的巨大异形建筑、宇宙船、海盗船突然出现在人们的视野里，与之同时漫画世界中的邪恶势力迅速让现实世界陷入混沌，在绝望中 JUMP 世界中的英雄们挺身而出，他们誓将击败这些恶势力，重新把和平的蓝天还给地球。由于采用了现实与 JUMP 世界相融合的世界观，因此本作中战斗的舞台也非常多样，既有香港、纽约这样现实中存在的城市，也有那美克星这样漫画中的场景，由此也给了玩家丰富的选择。

来一场刺激的“战队”对战吧！

本作采用了一个独特的“战队系统”，选出的三个角色并非“作战角色”与“援护角色”的关系，而是三个角色都会加入战斗中。另外本作虽然会采用 3V3 的作战方式，但并不会采用三个角色分开计算生命值的方式，而是三个角色共用一条生命值，这样的方式极大的强调了“战队”的概念，个人的胜利不仅仅是个人的，同时也会为整个战队打开局面，但同样的单个角色的失败对整个战队也影响巨大，因为整个战队生命值都算在一起，灵活的切换角色变得非常重要。另外将自己喜欢的角色齐聚到一个战队也是卖点之一。



创造自己的战士参加对战

近期的宣传片中“原创角色系统”终于放出了新情报，游戏中原创角色外观上提供了躯体、发型、眼睛等大体选项，也放出了左右眼瞳孔、耳朵、声音等细节定制选项，总共 12 项选项能让玩家创造出一个较为个性化的相貌；在此之后游戏里还提供了大量 JUMP 中出




现的服装与饰品，玩家还能进一步装饰人物，上身穿着悟空的练功服下身却穿着鸣人的忍者装也能办到；甚至在招式上游戏内也提供了繁多的自定义化，即使来自不同角色的绝技也能汇聚一身，创造一个完全独特的角色。

最新参战角色一览

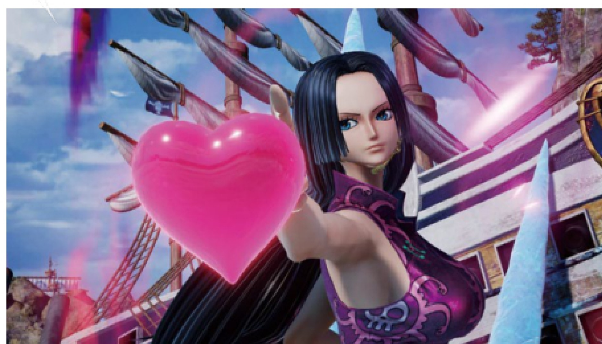
目前游戏内的参战阵容本来就已经群星闪耀，而且随着发售日期日益临近游戏的参战作品还在增加，并且随着宣传视频的放出，近期更是公布了不少玩家门期待已久的角色。由于人数众多本文不能将他们全都包括，不过仅仅其中一部分也都是大家熟悉的面孔。

■未来特南克斯



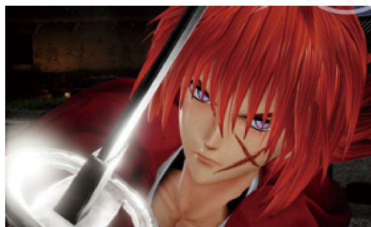
特南克斯是《龙珠 Z》中布尔玛与贝吉塔的孩子，作为赛亚人与地球人的混血儿拥有极其强大的实力，但未来的地球因格罗博士的人造人进攻而破败不堪，Z 战士也仅剩他一人，特南克斯乘坐时光机返回过去大大提升了自己的实力，才化解了未来的危机。对来自未来的特南克斯来说，过去的他确实能力不足而无法守护地球，但此次参战他已经拥有了守护的力量，本次他将与 JUMP 英雄们一同守卫这个星球。

■波雅·汉库克



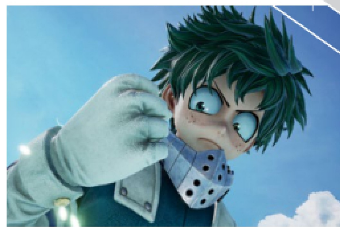
波雅 · 汉库克在《海贼王》中被人们称作“女帝”，小时候被人贩子拐走，在身为奴隶期间在酒桌上被天龙人强迫吃下“迷恋果实”因此成为了果实能力拥有者。汉库克在逃出天龙人的奴役后立志不再受人支配，将自己真正的感情隐藏起来只以高傲的样子示人，直到与单纯的路飞见面，她才卸下心中的提防。

■绯村剑心



《浪客剑心》中绯村剑心在过去被称为“刽子手拔刀斋”，是一个人人忌惮的鬼神般强大的人物，但随着一个意外的发生使他放弃了过去的生活方式，近乎重生的他拿起了“逆刃刀”并发誓不再杀人，剑心虽然实力强大不过放下包袱后实际性格有时会像孩子一样天真。

■绿谷出久



绿谷出久在《我的英雄学院》中是没有“个性”的存在，但因极其偶然的机会结识了 No.1 的英雄欧尔麦特并获得了“ONE · FOR · ALL”的超强个性，由此他一边开始学习掌控这股力量一边开始了自己的英雄之旅。绿谷出久平常行事唯唯诺诺但正义感很强，为了帮助他人可以奋不顾身，面对世界融合后忽然出现的恶势力，他也挺身而出为了保护这个世界而战。

■阿散井恋次



《死神》中出现的人物，听从了青梅竹马露琪亚的建议就读真央灵术院成为了死神，因为在治安较差的地区出生所以行事有些粗暴，有时看起来有些没神经，但实际上面临大问题时却是能够冷静思考，愿意为朋友两肋插刀并为珍视的事物拼尽全力的人。

■亚斯塔



亚斯塔是《黑色五叶草》中的主人公，虽然魔力值为零但还是立志成为魔法帝，在获得魔道书“黑色五叶草”后，他的梦想才真正开始了。总体来说亚斯塔是个热血笨蛋，不管有什么样的困难阻挡在面前，他都不会退缩。

TIPS：本作中的角色还在不断增加中，相信《JUMP 战队》里日后还会有更多 JUMP 英雄参战。

FARCRY NEW DAWN

和《孤岛惊魂 血龙》以及《孤岛惊魂 野蛮纪元》类似，育碧在《孤岛惊魂 5》发售后不到一年就公布了其外传性质的新作。游戏故事延续前作，可以算是《孤岛惊魂 5》的续作。在最大程度重复利用游戏素材减少工时以及成本的同时，育碧塑造出了一个和其他“废土”不一样的，色彩更加显眼的“育碧风格废土”，并在前作基础上加入了全新的系统、武器以及角色。考虑到本作并不是全价游戏，一个风格截然不同的《孤岛惊魂 新曙光》能给玩家带来什么样的惊喜值得期待。

*注意！本篇前线包含《孤岛惊魂5》剧透。

孤岛惊魂 新曙光		PS4 XOne UbiSoft
Far Cry New Dawn		动作冒险 中文版
2019年2月15日	本地1人/在线2人	无对应周边
售价为315港币		



重获新生的希望郡

在前作的“真结局”中，玩家一直为之奋战的希望郡被邪教头子约瑟夫引爆的核弹所摧毁，与此同时被一并摧毁的还有美国（虽然游戏里没有明确指出，但其它国家应该也没有幸免于难）。然而希望郡并没有因为核爆而变成废土，正如它的名字“希望”一样，希望郡在灾难后得到了重生。大自然重新取代人类成为了世界的主人，茂密的植被覆盖了人类的小镇。而从 17 年前核爆中幸存下来的居民也开始了他们的求生之旅，并建立了一个全新的据点：繁荣镇。

然而末日废土上的求生终究不会一帆风顺，来自美国东部的匪帮“拦路匪徒”盯上了希望郡，而就和 17 年前一名无名的郡警挺身而出一般，这回希望郡的未来再一次托付在了一位无名英雄身上。

老面孔新敌人

玩家在本作扮演的主角同样是一名自定义角色：一列前往“繁荣镇”的火车被“拦路匪徒”袭击，玩家扮演的主角成为了这次袭击的惟一幸存者。值得一提的是，由于系列一直都是主视角的缘故，前作中的自定义部分实际上有点鸡肋，毕竟玩家大部分时候都看不到自己角色的衣着。针对这一点，育碧保证会在本作的流程中加入更多演出，让玩家能够“好好欣赏”自己的帅气外表。

既然故事是发生在希望郡，自然也会有一些前作的老角色会在本作登场。从目前公布的情报来看，前作中的神父还活着，身体还非常硬朗，从他那里触发的任务甚至都没什么变化（前作中他会请求玩家去救被邪教抓走的居民，本作同样如此，只不过邪教变成了拦路匪徒而已）。

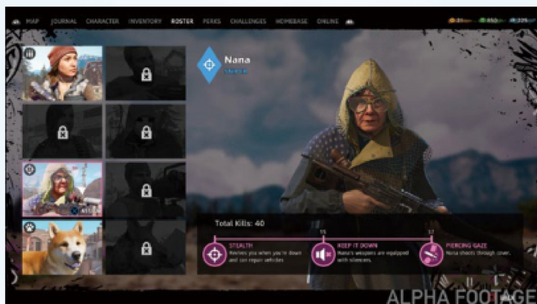
飞行员尼克也确定存活，只不过这次他将不会和玩家并肩作战，取而代之的是他的女儿卡米娜。严格来说，卡米娜并不算什么新角色。在前作中玩家可以触发一个名为“特别快递”的支线任务，在任务中玩家要做的事情就是从邪教的围攻下保证卡米娜能够安全出生。



▲和出生在核爆前的父母不一样，废土上长大的卡米娜对未来非常乐观，而且富有冒险精神，这也导致了她和父亲的关系不太融洽。

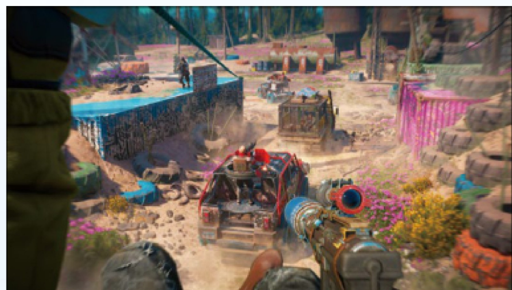
当然，提到《孤岛惊魂》自然不能不说我们的老战友赫克，这位曾在热带海岛、珠峰地区、希望郡以及火星和玩家并肩作战的老战友依旧会在本作登场，他在前作中那标志性的火箭炮依然能让敌人闻风丧胆。

除此以外还有一名名为Nana（直译过来为“奶奶”）的新角色，这位时不时会打瞌睡的老妇人是一名非常称职的狙击手，擅长狙击和潜行。动物同伴则只有两个，前作中玩家的爱犬“阿布”被官方确认已经死亡，取而代之的是秋田犬“汀博”和巨型野猪“赫瑞修”。

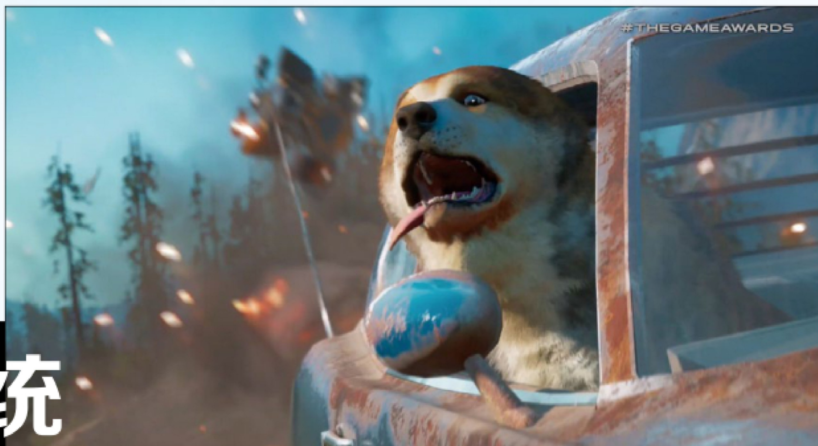


▲从图上可以看到本作共有8名同伴，除了已经公布的卡米拉、奶奶和两头动物以外，我们还能看到前作的神父（右上角）和赫克（奶奶旁边）。其余两位的身分依然是未确定，但不少国外玩家推测第二行第二个的兜帽面具男为前作主角。

而本作的大反派是统领着“拦路匪徒”的双胞胎：米齐和卢。这对双胞胎的父母是“拦路匪徒”前身的首领，他们在父母死后接手了这个组织，并使其成长壮大为现在这个让人闻风丧胆的“拦路匪徒”。和“拦路匪徒”的所有成员类似，这对双胞胎只关心自己，对他人的不幸视而不见。他们既不关心未来，也不留恋过去。今日有酒今日醉是他们的生活方式，只不过“酒”他们都是从其他人手上抢来的。“拦路匪徒”如同蝗虫一般一路从美国东部烧杀抢掠过来，而他们的下一个目标则是希望郡。


▲“拦路匪徒”的最大特色是他们那些五颜六色的装束和载具。

另一个让前作玩家念念不忘的角色自然是前作大反派“约瑟夫·席德”，他本人在游戏的首段预告片中亮相并确定存活，但官方依然没有公布他在本作中将有什么戏份。

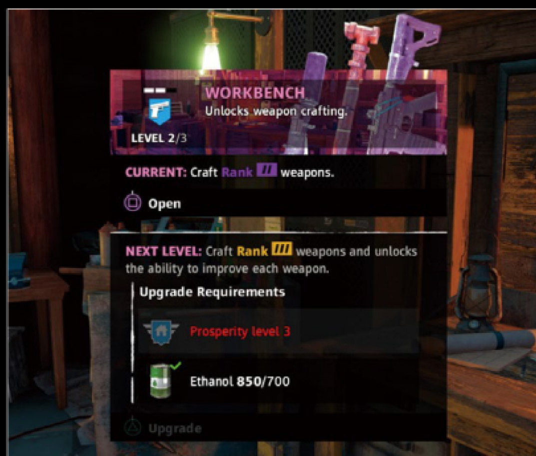


▲本作的狗狗终于可以上玩家的载具了。

全新的升级系统

和前作相比，本作的角色扮演要素变得更多了。最显著的变化之一就是本作的武器和敌人都存在着等级。玩家在本作中不需要再像前作那样购买武器，因为玩家的可选武器种类会变少，但实际可用的武器数量却变多了。例如前作的突击步枪在本作中依然是可选武器之一，但玩家可以通过改造来提升武器的等级和威力，不同的改造有着不同的效果，并对应不同的战况。是装上刺刀强化近战，还是换上瞄准镜来增加精确度，这将由玩家自己来选择。武器在改装的同时会提升武器的等级，更高等级的武器可以更快更轻松地解决低级的敌人。


■这把可以射出锯片的弩是本作的标志性武器之一。



▲升级武器除了需要素材，还需要提升繁荣镇的等级。

玩家升级的方法则和前作类似，通过杀敌、解放据点或者完成任务可以获得经验值，积累经验值可以获得技能点，使用技能点就可以解锁技能。令老玩家开心的一点是，前作中缺席的匕首杀敌动作会在本作中回归，并会增加更多的近战杀敌手段，而近战杀敌这个技能本身也有着等级的概念。

敌人在加入了等级概念后，自然也有了更明显的强弱划分。等级越高的敌人自然有着更高的生命值、攻击力以及防御力，当玩家的武器等级比敌人等级低时，玩家就需要耗费更多的子弹才能杀死敌人。近战杀敌和暗杀也是类似，当玩家等级不如敌人时，本应一击必杀的暗杀也只会对其造成一定伤害。

不过玩家也无需担心本作会彻底沦为一款角色扮演游戏。从目前公布的情报来看，“越级杀怪”在本作中可以轻松实现，区别只在于玩家需要耗费的子弹数量而已。而且和一般角色扮演游戏不同，玩家只需要注意强化武器即可，玩家的角色等级依旧只会影响技能的解锁而已。敌人的等级划分也不算复杂，3级的敌人就已经能算作是“高级敌人”了。

玩家在本作中还担负着重建“繁荣镇”的重任，这个系统给人的感觉有点类似于《全境封锁》的据点建设：玩家需要在外面搜刮素材回来重建据点，而要想据点更好地运作，玩家还需要从外面招募各种人才来管理这个据点。随着据点的强化，据点的景观也会发生变化，并逐步恢复生机。


▲繁荣镇本作中玩家的惟一一个据点。

走出希望郡

本作的另外一个大变化就是玩家终于可以走出希望郡了，去远征美国的其他地方。玩家在本作中可以搭乘直升机前往美国的其他地方探索和战斗，完成这些地点的探索可以获得素材和经验值作为奖励。目前确定的地点有路易斯安那州的主题公园以及亚利桑那荒漠中的大峡谷，如此看来本作的场景种类还是非常丰富的。

值得一提的是，和前作类似，本作的敌人据点，包括本作新增的远征地点都是可以重玩的。选择重玩时，敌人会变得更强，据点内的敌人配置和地形也会发生地点。而每次玩家进入远征地点时，开始所处的位置也是随机的。而重玩时，随着难度的提高，玩家所能获得的奖励也会变得更丰厚。


▲核爆过后，生态环境发生了巨大的变化的同时，生物的形态也发生了变化。



Devil May Cry 5

距离游戏发售还剩不到三个月，Capcom 的宣传力度也逐步从《生化 2》转移到《鬼泣 5》上。近期官方不仅在 TGA 上展示了最新的宣传影像，还同日在 XOne 上架了限时独占的最初版尼禄 DEMO。此外官方也通过直播、推特等方式公布了许多新的情报。

鬼泣5		CAPCOM	
Devil may cry 5		动作	中文版
2019年3月8日	本地1人、在线1~2人	无对应周边	
售价为428港币			

PS4 XOne

※STEAM 版同步发售

迷之男子V
差遣恶魔的黑发魔人

携带手杖与诗集的神秘男子，也是本作故事的起因之一，通过莫里森（系列中的情报商人）联系但丁，诱使其调查 Red Grave 市中央的魔界之树。本人没有太强的战斗能力，但可以命令三只恶魔来辅助作战，但动机仍无人知晓，这三头恶魔熟悉的样貌更是令人产生遐想。

战斗风格

主要依靠恶魔发动攻击，但恶魔无法将同是恶魔的敌人致死，因此当敌人出现白紫色濒死状态时，V 本尊可以通过招式接近敌人发动处决，如果玩家学习了新的招式，可以将手杖插在恶魔的身上或者进入骑乘状态，这两种状态下恶魔可以直接击杀敌人。

玩家可以将恶魔与 V 看成独立的个体，可以同时兼顾攻击与回避防御。不过这不代表 V 的恶魔不会受伤，当它们受到一定程度的伤害后会变回核心状态，V 需要靠近核心加快它们苏醒的速度。

TIPS：XOne 版 DEMO 试玩时间截止至 1 月 6 日。

V在设定上无法使用恶魔魔力，因此无法做到脚下生成魔法阵来实现二段跳，需要利用Griffon的飞行替代，而闪避动作也不会像其他角色那样翻滚，而是通过Shadow变换形态的特性来实现。不过V同样还是会有魔力槽这一属性值，召唤噩梦或是使用手杖招式需要消耗魔力，也可以通过消耗魔力让Shadow与Griffon自主攻击。V可以在战斗中阅读诗集来补充魔力，但同时也会激怒敌人。

新角色V上手难度远比系列之前的角色都要简单，因为大部分情况下战斗都是自动进行，玩家只需要注意躲避敌人的攻击即可。这三只恶魔在初代中都有类似同名的敌人作为魔帝手下登场，因此V与魔帝的关系成为了目前粉丝们津津乐道的一个话题。

Shadow（影豹）



可自由穿梭于阴影中的恶魔，大部分情况下以黑色的猎豹形态出现，可以自由转变形态化身武器攻击敌人，是V主要的近战输出手段。移动时也可作为V的坐骑，进行高速移动。初代中曾作为精英敌人登场。

Griffon（格里芬）

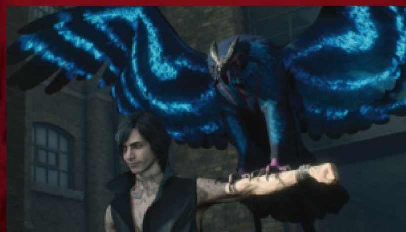


外貌类似大型猛禽的飞行恶魔，代替沉默寡言的V担当话痨的工作，此外还会翻译噩梦与影豹的对话。擅长远距离使用雷电攻击，例如缓慢飞行的电球或是快速飞过的树状闪电。

初代中曾以黄色巨鹰形态作为BOSS登场。









噩梦

V进入白发魔人状态后召唤出来的大型恶魔，可以化身为陨石、泥潭、巨人等形态登场，除了拥有强大的物理攻击与激光束外，还能帮助V摧毁场景中的障碍物。在与BOSS交战中似乎可进入特殊的处决动画，对BOSS造成更为致命的伤害。召唤时噩梦会自动攻击，玩家无法操控，当进入骑乘状态时则可以控制攻击。如果噩梦受到伤害，会扣除V的魔力值。

初代中曾以泥潭形态作为BOSS登场。

但丁再添装备
经典武器回归

在近期的直播中公开演示另外两把武器，最令老玩家们兴奋的无疑是三代武器“刻耳柏洛斯”（俗称狗棍）的回归，而新武器浮士德帽也成为了玩家们关注的焦点。

刻耳柏洛斯王



三代中为冰属性三节棍，在本作中冠上“王”的后缀后，将拥有冰、雷、火

三种属性，武器形态也分别对应为三节棍、九节鞭和烧火棍，按键则对应攻击键、剑圣风格键和攻击/剑圣风格键蓄力。

TIPS：联机模式暂未详细说明，后期可能会对模式进行修改。

浮士德帽

疑似四代浮士德恶魔化身而成的武器，为可独立操作的远程武器。当玩家将浮士德帽戴在敌人头上后，近战攻击会掉落大量的红魂，而将浮士德作为武器时会将红魂当做子弹发射。浮士德本身也可以作为独立的僚机在但丁攻击的同时从侧面进攻，消耗大量红魂的陨石攻击伤害更是恐怖。

系列首次
Shared single-play 在线共斗

《鬼泣 5》将以 3 名恶魔猎人的角度讲述这段故事，随着剧情的推进交汇一起共同面对强力敌人，虽然系列之前也有过类似的设计（三代中但丁维吉尔与阿卡姆一战），但本作除了 AI 队友外还将加入线上模式，让你与好友共同作战。

幽灵匹配

保持网络畅通时，部分多角色的关卡中，玩家的队友将可能是某个玩家游玩本关时保留的操作数据，AI 将模拟那名玩家的操作方式协助玩家作战。





好友共斗

在线当然也支持实时与另一名好友游玩同一个关卡，找个朋友试着打出更多华丽的连段吧。



在线奖励

在得到其他玩家的帮助后，玩家还可以对这名恶魔猎人进行点赞，被点赞的玩家将可以获得金魂石的奖励。此外本作还将加入每日登陆奖励，不过目前官方只介绍了这是获得金魂石的一个途径。

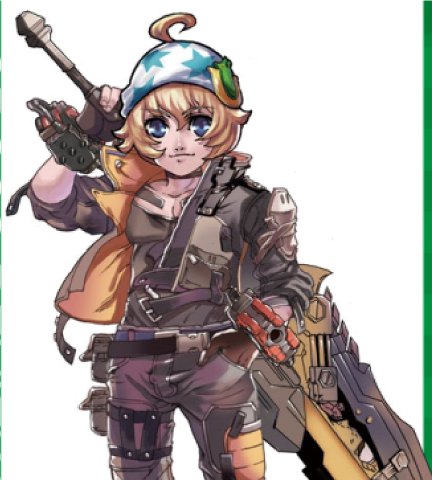


TIPS：血宫模式将在 4 月份更新配信。

CROSS REVIEW

黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 尤格·潘尼沃特 ■出自《噬神者3》
■Coser 六等星 ■插画 西达cida



游戏月旦评



游 见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

噬神者3
GOD EATER 3



PS4

[23]

■BNEI ■动作
■2018年12月7日 ■日版

游戏简介：本作是BN工作室和Marvelous第一工作室合作推出的“《噬神者》系列”正统续作，讲述前作十多年后发生在芬里尔总部附近的故事。本作新加入了“噬咬双刃”、“沉重圆月”等新神机，还引入了“展盾突进”、“缔约”等新系统，让战斗的节奏进一步加快。

·fans向 ·酣畅爽快 ·多人联机

优点：
· 高清的建模和特效
· 战斗更有紧张感
· 新系统平衡性好

缺点：
· 剧情节奏较为突兀
· 角色背景欠缺交代
· 羽羽斩速度过快



8

由于系统开发交给了Marvelous，所以战斗节奏和前作相比还是有挺大的区别。前作里太过BUG的技能在本作里平衡性调整得很不错。**新加入的展盾突进、缔约等系统让战斗变得更加爽快。**和灰域种荒神的战斗很有紧张感，但是小型荒神的攻击伤害过大，被小型种围殴致死的情况在游戏后期的乱战里偶有出现。剧情脱离极东地区之后来到北欧，给人耳目一新的感觉，但是节奏比较突兀，角色的深入描写也略有缺乏，期待后续更新追加的剧情能补完这一部分欠缺。



▲没有荒神能在AGE手上活过5分钟！



8

舍弃掌机平台后本作的画面效果大幅度强化，以灰域种为首的新荒神设计也让人眼前一亮。只可惜在游戏玩法上没有太大革新，后期的高难度关卡还是要挤在一个小地图中进行大混战。而且在前作大受好评的NPC个人剧情被直接删去，任务数量也微妙地偏少。希望官方能在接下来的更新中尽快把这部分补上。



7

可以同时装备三个觉醒艺技改善了前作一招鲜吃遍天的情况，虽然仍然是无脑放招式，不过作为动作游戏的操作空间还是提升了不少。子弹性能的削弱也是为了同样的目的，不过初版OOP的BUG还是让这游戏“快乐”不少。画面方面有进步，但各种夸张的特效和任务特写让画面显得脏乱。

VG评论 COMMENTS

夜神つ佳奈 评《噬神者3》
本作的模组相比前作有所改善，并且女性主角的姿势总算是像个女孩子了。最大的不满就是队友的AI，特别在有多个中型以上的敌人时更是灾难。

一十丨十一 评《噬神者3》
和前作的手感差别很大。高速流畅的动作和绚丽的特效，再加上本世代的画面，本作玩起来非常不错。

审判之眼 死神的遗言
JUDGE EYES:死神の遺言



PS4

[26]

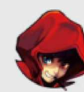
■SEGA ■动作冒险
■2018年12月13日 ■中文版

游戏简介：由“《如龙》系列”开发组制作的动作冒险新作，这次邀请了知名巨星木村拓哉来演绎本作的主角八神隆之，他作为一位私家侦探，调查一连串与黑道有关的离奇死亡事件。游戏的舞台依然是神室町，并且依然有非常丰富的支线故事和小游戏等“如龙”特色。

·剧情派 ·内容海量 ·暴力表现

优点：
· 极高的耐玩度
· 出色的剧情
· 大牌明星演出

缺点：
· 老素材新用
· 遇敌率偏高



9

虽然游戏大部分素材都是《如龙6》时沿用下来的，但演出角色和系统的大幅变化，使得本作玩起来还是有新鲜感。而且针对“侦探”这个职业增加的玩法，比如跟踪、偷拍、无人机等系统虽然还缺乏打磨，但也让游戏的体验和《如龙》更不一样。此外，**本作剧本的表现相当出色，悬疑重重的剧情让人进行主线的时候停不下来，**角色之间的对话穿插各种吐槽和互损也让人忍俊不禁。不过神室町的地图用了十几年还是那个规模，对系列老玩家来说难免有些失望。



▲不会打架的侦探不是好律师。



8

本作的主线剧情相当紧凑，木村拓哉在游戏中的各种演出也非常有趣。熟悉的神室町场景配上全新的故事和人物，无论是新玩家还是系列粉丝都会有不错的体验。当然本作也一如既往地延续了“《如龙》系列”支线繁多的传统，对于追求白金的玩家来说，各种小游戏依然会是严峻的挑战。



9

本作在玩法上依然没有脱离“《如龙》系列”的老一套，但制作组在游戏的其他方面做出了新的尝试，并取得了不错的效果。能够随意切换的两种战斗风格让战斗变得更加花哨而且爽快，剧情以及角色塑造也令人满意。在看厌了以往的极道故事后，本作的“律政风云”还是挺值得尝试的。

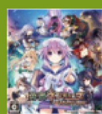
VG评论 COMMENTS

九六一四四 评《审判之眼 死神的遗言》
作为没有玩过“《如龙》系列”的玩家，我自己对本作的定义是“互动日剧”。出色的剧本和对白演出，让我完全沉浸在剧情里无法自拔，期间穿插几个逗比分支也能让我会心一笑。

jnhm2008 评《审判之眼 死神的遗言》
主线剧情可以说是跌宕起伏，且内容充实。惟一的缺点就是掺杂了很多无关的支线剧情影响了整体的节奏。

勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！

勇者ネプテューヌ 世界よ宇宙よ刮目せよ！！アルティメットRPG宣言！！



NS/PS4

[19]

■Compile Heart ■角色扮演
■2018年12月20日 ■日文版

游戏简介：本作由位于加拿大魁北克的新兴团队 Artisan Studios 工作室负责开发，这也是该工作室首次与 Compile Heart 进行合作。而本作则是《海王星》系列"首次在地图探索方面采用 2D 卷轴式平面设计，不同于以往的 3D 设计。

·fans向 ·二次元萌 ·迷宫探索

优点
· 画面表现不同以往
· 耐玩度高
· 成熟的培育系统

缺点
· 战斗略显无趣且单调
· BUG 略多
· 个人剧情太少



一款差强人意的"《海王星》系列"游戏。虽然战斗和地图上的移动很流畅，但菜单页面却是各种卡顿。战斗系统做得欠思考，队伍共用 AP 且角色间属性不平衡，意味着队伍里总有一到两个人在战斗时是完全不动的。快进系统虽然节省了玩家时间，同时也抹去了战斗的乐趣，阵容、AP 消耗等系统都变得不值一提。但是该玩的梗本作都玩到了，剧情依旧搞笑且微妙地影射现实。而**初次尝试的 2D 卷轴画面从观感上还不错**，BGM 也比较到位，算是挽回了一点分数。



▲看得出这里是什么梗吗？



表面上像是"《女神侧身像》系列"的战斗系统，玩下来却发现完全不是一个概念。正统作中可称得上特色的招式连段系统都丢失了，几乎毫无爽快度和策略性。卡顿现象也降低了本作的体验。好看的人设和各种恶搞玩梗吐槽等粉丝向要素算是不多的优点。



精致的 2D 画风是本作的一大特色，角色的动作细看还是比较丰富的，场景也唯美好看，观感不错。战斗方面则明显致敬了《女神侧身像》，AP 点数系统与战斗阵型的玩法赋予了一定的战略性。只可惜游戏的内容还是偏少，如果战斗时一直启用加速功能，大概只够玩二三十个小时。

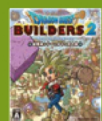
网友评论 COMMENTS

船见结衣酱 评《勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极 RPG 宣言！！》
进游戏半小时就让我撞见了好多个 BUG，像是存档消失、战斗加速时双方动作停止、剧情演出时几率卡死都有遇到。

天蝎太麻烦 评《勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极 RPG 宣言！！》
本作的美术和音乐风格我是蛮喜欢的，而且 2D 人物的小动作也特别萌，但问题是这游戏总是透露出一股经费不足的样子……

勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛

ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島



NS/PS4

[27]

■SQUARE ENIX ■角色扮演
■2018年12月20日 ■日版

游戏简介：本作是《勇者斗恶龙 建造者》的正统续作，世界观延续《勇者斗恶龙 2 恶灵的诸神》，讲述打倒邪教大神官哈贡与破坏神席德后的世界。为了全面改进前作的缺点，本作开发阵容除了有 SE 本社的工作人员外，还与 Koei Tecmo 进行合作。

·合作同乐 ·家庭悠闲

优点
· 全面改进前作缺点
· 丰富的主线流程
· 耐玩度高

缺点
· 操作依然存在缺陷
· 动作要素不明显



本作改善了非常多前作被诟病的内容，使得游戏各方面都相当人性化，例如传送不再需要消耗道具，也不再限制地形大概是初代玩家最感动的一点吧。主线剧情的内容非常丰富，每一个岛屿都是一个精致有趣的教学关，在欣赏完剧情的同时，让玩家明白如何在通关后构建自己的世界。本作最喜人的进化点自然是联机模式，虽然只是跑到朋友的岛屿上帮他建设，但四人一起享受建筑的乐趣依然富有魅力。只是官方宣扬的大幅强化动作要素在实际游戏中并不明显。



▲破坏与再建造，拯救世界的种田游戏！



2 代在延续初代优良设计的同时，引入了类似《牧场物语》的种植元素，整体素质更上一层。**主线流程大幅扩充，新增最多四人的联机模式，让游戏容量一举翻倍。**此外，一些细节上的改良，诸如攻击和拆除被分成两个不同的按键，BOSS 战后会自动修复受损的建筑等，也都非常贴心。



与前作相比，本作的进化非常明显。前作中因视角原因导致无法精准操作的问题，在本作中因新增的第一人称视角而得到了改善。风之披风和冲刺的加入让移动变得便利，流水系统的出现则让本作的建筑和玩法有了更多的可能，再加上更加智能的村民 NPC，可以看得出制作组的细心和诚心。

VG评论 COMMENTS

luo 落尘 评《勇者斗恶龙 建造者 2》
比 1 代完美太多了，就是日文啃起来太难了，只能用实时翻译。另一个不足就是卖得太贵了！

Xeon 评《勇者斗恶龙 建造者 2》
有毒，NS 版毒性尤其强，容易沉迷种地盖房子的人慎入，伤身体！



秋沙雨

从《GEB》开始入"《噬神者》系列"的大坑，之后一作不落地全部买了，期间最开心的就是《TOZ》和《GE2RB》联动，直到《GE3》发售前一天都还在耍着《GE2RB》。在《GEB》时期开始一直是短剑党，然而在试玩版发现短剑的进阶垫步惨遭被削就不得不转投沉重圆月的阵营，现在每天沉迷于用大斧头敲打荒神。



仲夏

即便是同样拥有外包性质、画面还一塌糊涂的《四女神 Online》都尚且做到了"游戏十分地流畅"，这次的《勇者海王星》作为一个 2D 游戏却反而不行，令我这位系列老玩家匪夷所思。但本次 2D 方面的尝试还是好的，给一路玩过来的海王星玩家带来了截然不同的游戏体验。



果汁

"《勇者斗恶龙》系列"作为国民 RPG，素质也难能可贵地一直维持相当稳定的水平。而身为外传的《建造者》也吸收了正统作的这个特点，相较试验性质的初代全面进化，不仅充满"种田游戏"特有的上瘾魔力，剧情上也做到了有趣与感动兼顾，用老少咸宜来形容最合适不过。更何况还有不少让我这种老玩家熟悉的《DQ2》彩蛋。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分的游戏为**"黄金珍藏"**

24~26分的游戏为**"热血推荐"**

攻略透解 GUIDE THROUGH

ジャッジアイズ JUDGE EYES 死神の遺言™

从 9 月初公布到 12 月发售，如龙工作室给我们带来的这部新作无论参演阵容还是之作速度都充满了惊喜。虽然从表面上这是以木村拓哉为噱头的《如龙》，但是由于整个故事的主题和风格差异较大，因此即使是老玩家也会在本作中找到得到不同的体验。考虑到《如龙》近年作品套路有些让人让人审美疲劳，本作也算是另辟蹊径的佳作，就是不知道还会不会有续作呢……

通关时间：30 小时
对应版本：1.04

文 宇宙人　美编 Juxi

审判之眼 死神的遗言	PS4 SEGA	
JUDGE EYES：死神の遺言	动作冒险	中文版
2018 年 12 月 13 日　本地 1 ～ 2 人	无对应周边	
售价为 418 港币		

系统详解

基本操作

按键	作用
□	快速攻击
△	重攻击 /EX 动作
○	擒拿 / 捡起武器 / 确认
×	奔跑 / 取消
R1	摆出架式 / 锁定敌人
L1	防御
R2	EX 增幅
L2	视角复位
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
R3	小地图缩放
L3	进入主视角模式
OPTIONS	打开主菜单
触摸板	打开地图
方向键←/↑/→	使用快捷菜单道具
方向键↓	切换体术
R1+×	闪避攻击

关于奔跑

本作的奔跑只需要推着摇杆，然后按一下 × 键就能进入奔跑状态，不需要长按 × 键。但是相对地，即使进入战斗，× 键的作用也没有变。所以“《如龙》系列”玩家可能要适应一下，本作战斗中直接按 × 键的作用不是回避，要长按 R1 键锁定敌人之后按 × 键才能使出。

而且本作战斗中推摇杆默认不是奔跑而是走路，依然要按 × 键才能切换到奔跑模式。所以会出现一个尴尬的状况是 BOSS 在你身边开大招，你想用回避但是忘了按锁定回避使不出，你想跑远的时候因为默认是慢速走没反应过来结果被 BOSS 一拳……这些情况在游戏初期都需要注意。



关于三角跳

三角跳在游戏中的描述其实有点坑人，因为如果你贴着墙壁不停推前按 × 键的话，很可能会做出不断撞墙的尴尬动作。正确的三角跳姿势是维持在奔跑的状态下冲向墙壁，主角就会自动蹬墙使出三角跳。

三角跳派生攻击的破坏力比普通攻击要高，自身遭到反击的几率也更小，特别是初期学会了技能“三角跳终结”和“三角跳摔掷”之后就有不错的效果，而且能威慑一些较弱的杂兵。圆舞状态下的“EX · 蹬壁坏击”还能同时攻击多名敌人，因此战斗的时候可以多运用三角跳相关的技巧。

一闪 & 圆舞

本作的战斗风格有两种，分别是擅长单挑的一闪和擅长群战的圆舞。部分 EX 动作在圆舞模式和一闪模式下会有不同的区别。

补充说明一下，圆舞的主要攻击是以腿技为主，攻击的起手速度不如一闪，但是攻击范围更大，而且有同时攻击多名敌人的 EX 动作，缺点是攻击的破坏力偏低，经常会被体型较大的敌人用防御打断——没错本作部分敌人是可以用防御中断玩家连段的。

相比之下一闪的优点更多，普通攻击的破坏力高，不容易被防住，而且攻击起手速度较快，初期的 BOSS 还可以用一闪按着打，因此一闪是最常用的模式。缺点的话就如游戏说明那样，群战情况下不如圆舞好用。



EX动作

其实就是“《如龙》系列”中的热血动作改个名字。EX 动作是满足特定情况时按△键使用，消耗 1 行 EX 量表给敌人造成巨大伤害的必杀技。EX 动作的数量众多，而且可以通过能力强化增加。具体内容可以在“说明”菜单中的“EX 动作”项目里确认。

EX增幅

类似于《如龙 6》里的“究极热血模式”。发动 EX 增幅状态后会持续扣减 EX 量表，但是受到的伤害也会吸收至 EX 量表，而且攻击不容易被打断，还能使用专用的连段△△△△。



致命伤/致命攻击（MA）

致命伤和致命攻击是这次新增加的系统。游戏里 BOSS 级别的敌人都会使用致命攻击，一旦被致命攻击打中的话会直接扣减玩家的 HP 上限（HP 槽会出现碎裂的痕迹），致命伤无法用食物或者精力饮料来回复，只能用“医疗用具包”或者到儿童公园下水道里找医生治疗才能回复，而且还非常贵。小医疗包售价 4 万日元，持有上限为 3 个，医生直接治疗费用则是 2 万一次。

需要补充的是，致命攻击一般会在 BOSS 发动斗气状态之后发动，大部分 BOSS 是总 HP 减少一半之后进入斗气状态，而小部分 BOSS 会开局就发动斗气。而 BOSS 进入斗气状态后都会马上使用一招致命攻击。致命攻击发动前会有一个准备时间长而且特效很夸张的蓄力动作，玩家绝对有足够的时间反应。但是蓄力状态无法打出硬直，大多情况下可直接发动的 EX 动作（比如拿着道具在敌人身边）也无法发动。所以正确的处理方式是停下所有攻击，赶紧逃……

根据 BOSS 不同，致命攻击的动作也是不一样的，有些可能只是小范围甩一拳，有些可能是一套连段。但是判定范围都不会很大，看准时机回避是最好的，其次简单一点的是有多远跑多远。

另外，所有枪械攻击全都会造成致命伤害，所以拿枪的敌人必须优先解决。

能力强化

游戏中获得 SP 点数之后可以用来强化玩家的能力，SP 来源很多，比如完成主线和支线、战斗、活动调查模式中尽可能调查更多的点（哪怕是错的）。部分剧情中出现连续的对话选项如果连续选对的话也能获得 SP。

京滨同盟和遇敌战斗&危险度

游戏第二章帮牛游宴的老板搞定京滨同盟的人之后，以后会不定期收到金老板的短信说京滨同盟的人出来捣乱。京滨同盟出现的时候画面右上角会出现一个“危险度”，这个状态下街上的遇敌率会大幅上升，而且在地图上还能看到京滨同盟干部的位置。危险度会随着时间降低，但是最有效的方法还是去打倒京滨同盟的干部。游戏初期只有两人，但是到后期四天王都会出现。打败干部能大幅降低危险度，并且能得到金老板他们送来的奖励（回去侦探事务所门外的邮箱确认）。

跟踪

因为玩家的身分是侦探，所以流程中有很多需要跟踪的场合。跟踪模式的玩法是只要不被目标发现，跟着目标走到指定的地方发生剧情就能完成。当玩家进入对方视野的时候就会引起对方的警戒，画面上方的警戒量表升满了的话就会直接失败。此外，如果跟踪目标离开了玩家的视野就会发生倒计时，倒计时结束还没找回目标同样也会失败，但是相反，目标只要在视野范围内就不会跟丢，除非目标走得非常远，因此跟踪过程中如果目标还在视野内，就算找不到好的掩体也不用急着冲出去。

跟踪的路上有蓝色正方形标注起来的掩护点，在掩护点里面躲藏起来就不会被发现，但实际上只要不进入目标的视野里就行，有没有做隐藏动作并不重要。



TIPS | 划重点！BOSS进入斗气状态之后，通常会马上接一招致命攻击。致命攻击实在来不及躲的话，可以第一时间发动EX增幅。

流程攻略

追逐

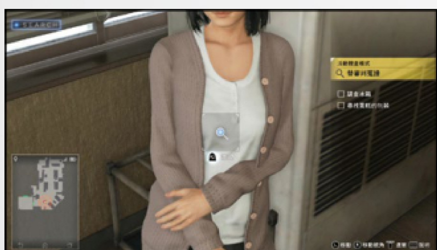
本作的追逐战在《如龙》那边的基础上进行了简化，实际上只是一个QTE游戏，主人公八神会自动奔跑，玩家只要左右微调别让他撞到障碍物，以及看准时机按QTE躲过干扰就行了，追逐战的路程长度是固定的，只要跑完全程而不跟丢就能赢。



活动搜查模式

侦探活动过程中对场景进行搜查的模式，这个模式固定在第一人称视角，而且依然可以在小范围内用左摇杆移动。活动搜查模式中只要把指定的地点全部找出来调查完就能完成，而除了指定地点之外还有一些点与完成无关，但是调查能够获得少量SP奖励的。

此外，主线里几乎每个活动调查模式的场景中都有猫（具体可以从能否听到猫叫判断），注意本作有一个主线中找到所有猫的奖杯，因为活动调查模式一旦过了就无法回头调查，所以最好在第一周目的时候把所有猫找齐。



快门任务

按照要求去拍摄指定照片的任务，画面右侧有拍摄要求，当时机达成所有要求的时候才能按下快门。此外快门任务还有隐藏的奖励，能拍到符合委托人期望的东西会增加少量的SP，但也仅仅是少量的SP，所以不用刻意追求最佳时机。

注意快门任务和跟踪一样，要注意不能被发现，而且对方的警戒量表增加了之后是不会回复的。



第一章 鼹鼠

路线：中道大街→粉红大街→冠军街

首先是游戏开始的战斗教学，按照提示揍几个小混混之后，去粉红大街。

到达粉红大街之后进入搜寻跟踪目标模式，先把要跟踪的对象找出来，左边喜多电设牌子下面跟别人对话那个人就是目标，找到他之后开始跟踪，到冠军街结束。

活动搜查模式

注意有一个奖杯的要求是找到活动搜查模式中所有的猫，这个场景里是有猫的，在冠军街入口旁边的冷气机上。注视天上的无人机调查后就能结束。

活动搜查模式结束之后进去冠军街，之后进入追逐战模式。追逐结束之后会跟那个侦探发生战斗，用一闪模式把他按着打就行。战斗结束之后进入剧情。

路线：八神侦探事务所→POPPO天下一番大街店→源田法律事务所→BAR TENDER→神室警察署→千两大街→八神侦探事务所



第二天离开侦探事务所去天下一番大街的POPPO买限定铜锣烧（综合铜锣烧），出门会发生第三次战斗教学，根据提示用三角跳击中敌人然后学会技能之后，打败所有小混混即可。到达事务所之后跟源田对话，之后新谷律师会打电话回来事务所找八神，他想找八神帮忙调查一宗命案的线索。之后前往中道大街后巷的BAR TENDER。

连续选对奖励：“警方逮捕羽村的理由？”“羽村的说辞是？”

离开酒吧之后打的士前往神室警察署，剧情还会出现**连续选对奖励：**“关于和久米的争执”“关于不在场证明”“关于被害人”

从警察署回来之后前往千两大街的三温暖殿堂，把周围的人都调查一遍（分别是门口的大叔、后巷的醉汉、拐角处的女性、隔壁店门外的店员以及九州一番星附近的人），对话一遍之后回去侦探事务所休息。

路线：八神侦探事务所→蜜茱蕾咖啡厅→爱慕俱乐部→网咖“mantai”→天下一番大街→泰平大街寿司三味→八神事务所→网咖“mantai”→源田法律事务所

第二天起来之后会接到新谷的电话去中道大街的蜜茱蕾咖啡厅见面，见面的时候他把警方那边公开的影像给八神看。之后去甲鱼大街的爱慕俱乐部找店长问问案发当天的情况，到店门外的时候进入调查模式。

活动搜查模式

摄像机的位置在俱乐部斜对面的建筑上，可以对照防盗摄影机录到的影像把摄像机找出来。

猫咪位置：甲鱼大街的“恋环の刑”这个牌子右边的入口地上。

搜查结束后进店跟店员对话，从后门离开。为了调查店长的下落前往网咖 mantai 找情报贩子九十九诚一，得到线索之后前往天下一番大街跟星尘门外跟发文的男人对话，得知店长在泰平大街的寿司店。

在寿司店门外会遇到店长新垣，出示“爱慕俱乐部前防盗摄影机 10 点的画面”作为证据，之后就能把他带回去爱慕俱乐部进行询问了。

连续选对奖励：“关于后门的防盗摄影机”“关于店内的暴行”。

询问结束后离开店会收到海藤电话，回去侦探事务所。在事务所会遇到检察官藤井真冬，剧情结束后真冬离开，跟出去外面找到她。剧情后会收到九十九的委托，要去帮他买 Love Star 的模型当作刚刚找人的报酬，前往惠比寿屋买模型拿去给九十九，之后去源田法律事务所跟新谷对话开始整理案情。

快速调查模式：调查“尸体的眼睛”“没有血迹的地面”“裤子的口袋”“垃圾袋”



▲调查位置为图中的4个点

路线：源田法律事务所→松金组事务所→ KJ Art →千两第 3 大楼→堂吉诃德→千两第 3 大楼→ KJ Art

离开源田事务所之后去七福大街东侧的松金组事务所找松金组老大查出共礼组事务所的下落，然后前往千两大街的 KJ Art。在 KJ Art 门口收到海藤的电话，进入活动搜查模式。

活动搜查模式

注视西边建筑物的楼顶（地图上是近代麻将所在的那栋大楼）就能见到海藤哥。

猫咪位置：横道入口附近有垃圾堆，垃圾堆旁边的自动售卖机上面。

活动搜查模式（无人机）

上去千两第 3 大楼楼顶跟海藤哥对话后，会开启无人机系统。接着操作无人机去确认村濑是否在大楼内。

先调查 4 楼里面的窗户能找到村濑在里面殴打一个人，注视并调查，过一会上去调查 5 楼的窗户，找到目标（和猫咪）之后结束调查。

猫咪位置：KJ Art 楼顶天台的角落里。

结束调查后剧情选项选“乔装进去”。先到大楼旁边开锁进去拆掉空调外机，这里有一个开锁的小游戏要在限时之内解开，玩法是从最里面的拨片逐个调对位置往外开。开锁进去之后调查空调外机并将踢坏。接着去堂吉诃德花 3000 日元买一套工作服（缺钱可以到街上碰瓷小混混来战斗后赚到，不过是随机掉落的），回去跟海藤对话。对话之前如果 HP 不够的话先去回复或者准备一些回复道具，因为后面会有 BOSS 战。换上工作服乔庄成工作人员前往 KJ Art。



跟前台人员对话之后进入警卫室开始调查。

活动搜查模式

· 找出房间的电灯开关：房间门边墙上

· 取得平面图：打印机旁边的桌子上

· 取得 3 楼要的钥匙：先调查房间中间一张桌子上有一张字条，字条旁边的电脑有一串号码，先调查字条，然后调查保险柜，之后调查电脑旁边的密码，然后到保险柜那边输入密码。

猫咪位置：从窗口望向外面门口玄关的地上

完成调查任务就能拿到钥匙，从侧门出去外面调查外机，此时会被一个小混混喊住，只能先跟他上楼去调查一下楼上的冷气机，注意这时剧情里会有个 QTE 要按。出门之后会发生选项剧情，选“装成其他业者”，否则会发生战斗。

按照提示到 3 楼，用刚刚拿到的钥匙串开门进入 4 楼，从走廊外面的窗户出去，爬到 5 楼上面。翻过栏杆的时候会发生杂兵战。战斗结束之后下楼进入 BOSS 的房间。战斗结束之后回去事务所休息。

BOSS 村濑晃

本作第一场 BOSS 战，难度并不高。场地内很多沙发可以用来当武器或者来发动 EX 动作重创 BOSS，也可以留一些道具到第二阶段用，但是道具在打斗过程中很容易损坏。要注意 BOSS 的 HP 剩下一半的时候会进入斗气状态并装备上木刀，而且还会使用致命攻击，不过致命攻击的范围不大，看到他举起刀蓄力的时候停止攻击拉开距离就行了。打败 BOSS 之后并且证明他说话的矛盾之处之后才能好好问话。

出示证据：“久米的司法解剖鉴定书”，调查选没有血迹的地面。



路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→ BAR TENDER →星尘→中道大街 & 剧场前广场 & 千禧塔前广场→韩来→千两大街（九州一番星外）

第二天前往源田法律事务所向新谷律师报告情况，之后在外面闲逛一段时间等新谷打电话过来，接电话后打的去神室町警察署见羽村。

剧情后回去侦探事务所，在海藤的建议下去 TENDER 找一名当情报贩子的渎职警察，不过来到 TENDER 之后找不到他，反而从酒吧的老板那里问到了新的情报，前往天下一番大街的星尘找名叫圣也的男公关。跟星尘门外的服务员对话得知圣也被带了出去，打电话给九十九让他帮忙搜索，搜索关键字选“带出场”，地图上会被筛选到剩下 3 个地方，分别是剧场前广场、千禧塔和中道大街，三个地方都去一遍，并且找到站在附近的妹子跟她们对话——她们都是被圣也鸽了的人，跟她们都对话之后再次联系九十九，根据他的情报去韩来烤肉店找到圣也，跟他交谈之后他表示愿意出庭作证。而为了让他的证言更加可信还得去找找三温暖那边有没有防盗摄影机。

活动搜查模式

九州一番星斜对面上方能找到防盗摄影机。

猫咪位置：在地图最南边 Manhattan 牌子下方角落里。

BOSS 村濑晃+共礼会组员

跟之前在事务所的战斗不同之处在于这次场地是窄巷，而且有7个杂兵。场地内有一些单车之类的道具可以用。先用道具或者圆舞模式解决杂兵，怕BOSS偷袭可以多用三角跳派生的攻击。解决掉杂兵之后切换到一闪压制BOSS。跟之前一样BOSS的血量剩下一半以下之后使用致命攻击。因为海藤哥会帮忙，所以想安全一点可以让海藤哥去牵制着BOSS的时候进攻。



路线：昭和大街东侧→千两第3大楼顶层→KJ Art

第二天剧情之后，走到千两大街会收到海藤的电话，并且约好到之前监视KJ Art的楼顶见面，之后开始潜入KJ Art。

进入KJ Art之后，走到2楼楼梯拐角会遇到一个人，捡起地上的武器打爆他即可。3楼会遇到伏击，注意按QTE。这波杂兵有4个人带着刀，而且有一个叫小野寺的人血量特别多，三楼里面的房间还有两个杂兵。清了这一层杂兵之后，要询问其中一个人一些问题。

连续选对奖励：“你们绑架的女孩子在哪”“门的密码是？”

来到4楼会客室，输入密码“1370”之后进去触发剧情，打爆4个共礼会组员救出人质。剧情后本章结束。

第二章 在水之下

路线：粉红大街后巷→天下一番大街后巷→第三公园→儿童公园→下水道→第三公园→源田法律事务所→八神侦探事务所

活动搜查模式

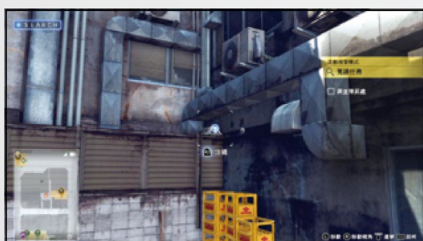
前往天下一番大街后巷调查第二案发现场进入活动调查模式。

· 调查陈尸处：调查垃圾堆。

· 仔细调查垃圾场：调查垃圾堆旁边的光点，得到“精巧螺丝”。

猫咪位置：黄色饮料箱子上方角落里。

结束调查之后发生剧情进入追逐战，追戴面具的男人。追逐结束之后离开大楼走到第三公园会发现一个肚子疼的街友近藤，他会委托八神去找一个医生，在儿童公园的下水道里面。进入下水道跟诸星医生对话，选“近藤找你”之后回去治疗那个街友。剧情结束之后治疗设施解锁，以后可以在下水道里找诸星医生治疗致命伤。



前往源田法律事务所，进入事务所之后，城崎律师会告诉八神有侦探委托给他，接下“外出丈夫的行踪”这个委托，接着跟源田他们对话，然后返回侦探事务所会遇到委托人田口纪子，跟委托人对话之后先开始这个支线侦探委托。

支线案件

外出丈夫的行踪

靠近泰平大街西侧的HEAVY COFFEE就会直接开始跟踪行动，去之前记得先学个技能“延长时机”和“时机嗅觉”两个技能，这样更方便待会的拍照。先跟踪田口太太的丈夫，到宾馆街附近的时候会进入第一次快门任务。拍下田口丈夫进去酒店的瞬间即可，快要进门的时候会有一个转过脸的时机，注意拉近镜头拍下正脸，这样能额外获得10SP奖励。最后再跟踪外遇对象回到HEAVY COFFEE就能完成支线。

路线：中道大街（牛游宴）→千禧塔→七福大街→八神侦探事务所→天下一番大街（晚安太太）→七福大街东侧（松金组事务所）→中道大街（阿尔卑斯咖啡厅）

完成了“外出丈夫的跟踪”之后，侦探委托系统解锁。离开八神侦探事务所会遇到经营餐厅的金老板，帮他打倒纠缠过来的小混混（这场战斗结束之后，以后街上就会碰到京滨同盟的敌人）。离开牛游宴之后前往千禧塔触发剧情，解锁无人机大赛。离开千禧塔会收到海藤的电话，前往七福大街的指定地点——室内钓鱼场鲤鱼夫人见面。

进去钓鱼场跟海藤哥对话会发生战斗，对付绫部派来的几个小混混（这个场地用擒拿抓住敌人之后靠近水池可以发动EX动作扔下水秒杀），战斗结束之后调查柜台会发现暗道，开启L'Amant博弈场并且获得300枚筹码和这个博弈场的钥匙，从暗道下去进入博弈场，随便找一张赌桌玩一局离开然后就能推进剧情。注意这里有个**奖杯**，在赌桌上把300枚筹码赢到600枚再离开。

从绫部那里得到资料之后回去侦探事务所，在家门口会遇到几个小混混袭击，打败他们之后进去事务所详细查看这些内容。

读完这些资料之后去天下一番大街入口附近的晚安太太，建议选9000日元最便宜的套餐，指名选香奈惠。不过选哪个人其实都没所谓，后面的剧情是一样的。剧情之后前往松金组事务所见组长，剧情中羽村的手下会约八神到中道大街的阿尔卑斯咖啡厅谈话，进入咖啡厅之前可以先去回血，如果在咖啡厅里面的椅子坐下就会进入剧情发生BOSS战。

BOSS 松金组组员

战斗有两场，第一场是单挑，第二场是群战。单挑那个人只是血量比较长的普通杂兵，直接用一闪风格压墙角打就行了，EX槽尽量不要用，留到下一场。第二部分群殴其中叫尾崎的那个人是BOSS，开局先切换成圆舞，尽量在BOSS的血量下降到一半之前将杂兵清掉，如果觉得干扰太烦可以发动EX增幅，清掉杂兵后用一闪跟BOSS单挑。BOSS的HP下降一半之后会出现特殊QTE两次，然后进入斗气状态，会使用能造成致命攻击，尽量长按R1键锁定敌人战斗，这样可以及时回避他的攻击后反击。另外场地内有不少道具，推荐在BOSS进入第二阶段之后使用。

BOSS战结束后会进入追逐战，摆脱掉松金组的成员后本章结束。



第三章 持枪抢案

路线：粉红大街后巷→八神侦探事务所→夏尔电玩中心→八神侦探事务所→ BAR TENDER

先回去侦探事务所看看情况，剧情之后跟踪海藤以前的小弟东。出去中道大街后右转开始跟踪。跟到夏尔电玩中心之后要先乔装，换套衣服再进去（随便换一套衣服就行了），剧情之后，进去柜台后面的房间（之前先揍趴店员）找到东，跟东对话了解最近的情况之后回去侦探事务所跟海藤报告。海藤建议八神去 TENDER 找线部询问情报，先去 TENDER，酒吧老板会交给八神一件侦探委托。

支线案件

面具下的面貌

路线：公园前大街庭院 hills →天下一番大街后巷→千两大街→神室电影院 空中庭院

前往天下一番大街后巷爬到之前被小丑帮忙的楼顶，没有线索只好去千两大街，在千两大街发现两个小偷偷了一般人的东西，于是悄悄跟过他们的汇合地点神室电影院，乘坐电梯上去顶楼的空中庭院偷听刚刚两个小偷的对话，再回去公园前大街庭院 hills 跟委托人对话，发生战斗打 5 个盗窃集团的人。打倒盗窃集团之后，委托人乌鸦会出现。

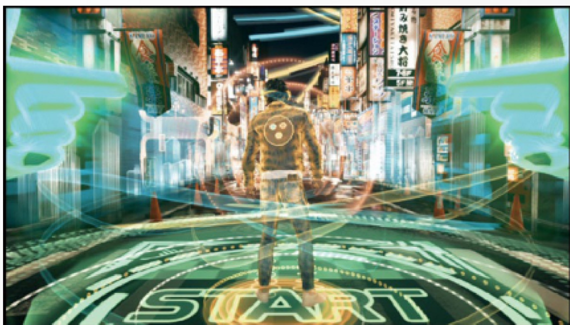
跟乌鸦对话中依次出示证据：“打破规则的乌鸦”“最近开始戴的饰品”

剧情结束后跟乌鸦单挑（血比较长的杂兵强度），打败他之后支线就能完成。

完成支线之后会收到绫部的电话，并且能够在 TENDER 接侦探委托了，身上的钱有 10 万以上的时候选择睡觉来到第二天早上。

路线：八神侦探事务所→七福停车场→ VR 沙龙 游乐天堂→儿童公园→夏尔

第二天早上绫部已经早早来到了侦探事务所，交易了情报之后去调查红鼻子的下落。地图上会出现 5 个调查点，有 4 个点可以不用去，只需要去跟七福停车场的流浪汉对话就行了，对话得到“试玩游乐券”，前往剧场前广场后巷的 VR 沙龙，用试玩券游玩一次 VR 双六模式并完成（走最短路线就行了），取得“豪华餐券”回去七福停车场给街友。街友介绍的人会让八神去儿童公园那边，到达儿童公园之后会遭到流浪汉的伏击，打败他们了解到红鼻子的事情。接着去夏尔找东。



BOSS 东彻+松金组组员

游戏店内的混战，海藤哥也会帮忙。因为店内的杂物很多所以用圆舞来清理杂兵非常有效率，先解决杂兵再切换一闪对付 BOSS，通常扫光了杂兵之后地上应该还会剩下一些凳子，可以捡起直接对 BOSS 发动 EX 动作，特别是 BOSS 进入第二阶段的时候用来削减他的体力最合适不过。同样 BOSS 第二阶段会造成致命伤害，而且攻击力还不低，注意回避。打败 BOSS 之后本章结束。

第四章 Jack in the Box

路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→夏尔→牛游宴→源田法律事务所

出门的时候会收到星野的电话，前往源田法律事务所发生支线案件。

支线案件

纱织小姐的蛋糕法庭

【活动搜查模式】

· 调查冰箱

· 寻找蛋糕的包装：调查垃圾桶。

· 调查流理台：进入厨房调查洗手台上的牛奶盒。

猫咪位置：窗外对面的 SEGA CLUB 外面

其他可搜查的位置：纱织的桌子、厨房外面的柜子上的八神的名牌，

证据出示顺序：“空的垃圾桶”“纱织的牛奶盒”“冰箱里融掉的冰块”“停电通知单”

剧情选项：我有异议、没有人

去找东了解昨天事件的来龙去脉，离开夏尔的时候会收到京滨同盟的电话，前往牛游宴救人，去之前建议准备点药或者能回复的食物，因为有一场 BOSS 战。



BOSS 本田炼司

京滨同盟四天王之一的本田，体型有点像《如龙 0》里的勒索哥。战斗前半部分可以用一闪压着打，打掉 BOSS 一半血之后进入斗气状态才是真正的开始。此时 BOSS 攻击力会变得非常高，特别是蓄力的致命攻击绝对不能被打中，否则 HP 上限要短个半行。进攻还要注意 BOSS 突然用投技反击，被摔一下也会掉大半行 HP。可以尽量借助周围的道具以及三角跳派生的攻击来进攻。



打败了 BOSS 之后继续前往源田法律事务所，去提醒新谷小心点，但是到达事务所之后发现新谷不在，此时源田委托八神一个案件。接下了委托之后还会收到金打过来的电话，他在电话中告诉八神京滨同盟已经要来找麻烦了，危险度系统会解放。

支线案件

命中注定的师徒对决

路线：源田法律事务所→ Le Marche

这个支线是要保护一对母女，前往 Le Marche 找到大泷梓，对话之后发现她女儿花梨不见了。跟店门口的女性对话得知一个小孩跑到了中道大街，前往中道大街的游戏店旁边能够见到花梨。找到花梨之后回去源田法律事务所。剧情中取得了一些疑似大泷太太出轨的证据，要去进行调查。按照照片上的提示去庭院 Hills 那边寻找照片中的宾馆（位置靠东边），调查旅馆门口发生剧情，碰巧遇到照片中的男人，打败这个小混混。进入快速搜查模式，用 R1/L1 键切换到 20:28:19 的影像，调查两个人的脸。

回到事务所之后，对话中出示证据“被撕碎丢弃的信封及票券”。最后买下证据就能完成支线。

路线：源田法律事务所→ BAR TENDER →千两大街→夏尔→ BAR TENDER →八神侦探事务所

完成支线按键之后终于能回到正常主线了，跟新谷对话给他警告。离开事务所之后会收到海藤的电话，来到 TENDER 和他还有绫部一起喝酒交换情报。

连续选对奖励：“共礼会为什么会来神室町？”“松金组现在的情况是？”“最近的神室町怎么样？”

交谈结束之后去调查一下共礼会的情报，前往千两大街上去第 3 大楼顶楼。

BOSS 岩屋聪

这次的战场是非常狭窄的楼顶，跟前面的 BOSS 一样，岩屋有两个阶段，HP 剩下一半的时候会进入第二阶段，并且他会重新召唤杂兵。被 BOSS 的攻击打中会造成很长的硬直时间需要快速按 × 键恢复，如果按不够快的话会遭到追击，这点一定要注意，此外还要小心 BOSS 的投技。场地由于是楼顶，用投技抓住杂兵之后发动 EX 动作可以直接扔下楼秒杀，对于清理那些体型粗壮而且血厚的杂兵这个动作非常有用，但是对 BOSS 无效。



BOSS 战结束后八神等人会来到游戏店夏尔商量问题，剧情结束后出门会收到 TENDER 老板的电话，前往酒吧触发支线。

支线案件

玛丽姐的秘密

活动搜查模式中依次调查项链、手指、衣服（胸部）、头发这 4 个地方之后结束调查，不过之后八神推导出来的三个选项都是错的。离开店之后开始跟踪玛丽姐调查她的职业。跟踪有两个阶段，第一次跟踪结束之后，穿上齐装的衣服开始第二次跟踪，跟踪完成后支线完成。完成支线后回去侦探事务所结束本章。

第五章 白日梦

活动搜查模式

·调查新谷的尸体：调查尸体的脸和胸部。

·寻找新谷的手机：手机被压在身下的口袋里。

找到手机之后结束调查模式。

无关的搜查点：椅子、沙发、桌子、没有血迹的地板、衣柜

猫咪位置：窗外能看到



路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→儿童公园→龙宫城→夏尔

现在开始暂时没办法回去侦探事务所了，前往源田法律事务所找源田报告情况。报告完情况后进入自由活动时间，跟星野对话继续剧情，剧情中出示“新谷的通话履历”。剧情结束后睡觉到第二天。

第二天离开法律事务所会发生剧情，到儿童公园那边帮老人找魁蒿，在公园的围栏里面就能找到，把魁蒿给老人之后会发生战斗，战斗一定时间之后会出现剧情，老人会给八神一瓶“武甕雷男神仙药”，喝了之后 30 秒内杂兵无法防御圆舞的攻击，打倒所有杂兵之后进入剧情，获得了龙宫城的钥匙并且解锁了仙药店，获得了仙药药谱和不可思议的葫芦。之后可以搜集素材来制作仙药了。

离开龙宫城继续前往夏尔跟同伴讨论昨晚的事情，选项随便选就行了，结束之后出去成出租车前往尖端新药开发中心。跟柜台的小姐对话进入回忆。

回忆中跟着女性走，进入到病房开始搜查模式。

活动搜查模式

·调查床

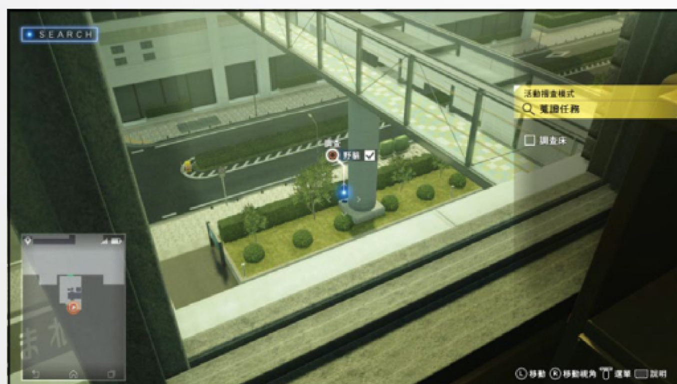
·调查窗户

·调查出入口

调查完这三个地方之后就能结束调查模式

无关的搜查点：寺泽（绘美）的脸部、胸部、臀部，新谷的脸部、律师徽章。此处有**奖杯**，把绘美身体所有部位调查一遍解锁。

猫咪位置：从窗外望出去，通往对面大楼的天桥下面的柱子的角落里



调查模式结束之后出去房间外面，试试从外面看内部的情况，再回到房间里跟新谷对话，选“回顾大久保新平的事件”。回顾完之后继续跟着寺泽去下一个地方。来到楼下停车场跟新谷和寺泽对话，再次回去病房调查，然后跟寺泽对话选“嗯，已经调查足够了”。

剧情后回到事务所跟城崎对话，再跟源田对话，出示证据“从走廊观看和久老先生病房的景象”，剧情后进入追逐战，追逐战结束之后还有一场杂兵战，注意这场杂兵战的八神战斗力是接近初始状态的，还好敌人也不强。

剧情后到法庭环节，在法庭上出示“回顾大久保新平的事件”，选项选“生野的目击证词是谎言”。

第六章 幕后协助者

跟柜台的小姐攀谈，之后走到大堂中间查看地图，快速调查模式中先调查整体平面图的右边的“研究大楼”，然后按 R1 键换到接待大楼调查右上角的“安全门（开发研究大楼大厅入口附近）”。调查结束进入剧情，正好有位姓桥本的研究员要回去研究楼，柜台小姐就让她过来带八神去找生野。跟着桥本走，进入新药开发中心之后去跟生野对话，对话中的选项可以随便选。离开研究大楼的剧情中出现的选项选“是和绫部讲话的时候吗？”



回到神室町之后等待杉浦的电话，可以先到处逛逛。走过中道大街的时候会被一位叫藤森进的人喊住，剧情后 APP 追加“群众募资”项目。前往中道大街后巷找到海藤哥。对话后得到“足立的名片”，剧情后发生支线案件。

支线案件

海藤的搭档

路线：BAR TENDER →天下一番大街后巷→ BAR TENDER →天下一番大街后巷→韩来

支线开始后前往天下一番大街后巷找到海藤，这时听到了关于足立地产公司的负面传闻，八神打算去打听一下，开启了“聚集地”系统。回去 TENDER 跟店老板对话询问地产公司的情报。再去天下一番大街后巷把事情告诉海藤哥，不过海藤哥似乎不太在意，只好去韩来监视一下他们了。进入韩来之后先乔装换套衣服，然后过去观看他们。偷听完他们的对话之后来到店门口发生战斗，第一次场是跟海藤哥单挑，海藤姑且是小 BOSS 的强度，有两条 HP，自然也要小心他的第二阶段，不过他明显是有些放水的，用一闪压制他即可。打败海藤哥之后第二场跟他合作打以足立为首的一群小混混，打败他们之后就能完成支线。

路线：韩来→鲤鱼夫人→源田法律事务所→剧场前广场→公园前大街（本丸园）

支线完成之后正好收到杉浦的电话，约好了在鲤鱼夫人碰头，从杉浦口中了解到背后梶平和风见大臣之间的一些传闻，于是打算去找些这些报道的记者调查一下，前往源田法律事务所。

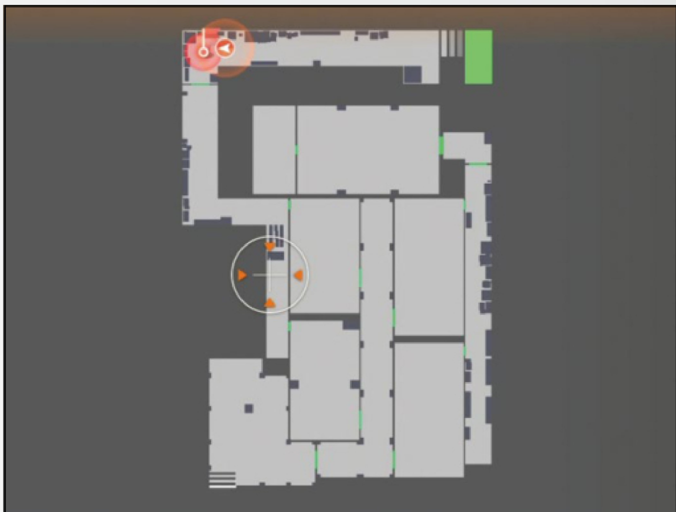
到达事务所之后发现记者已经走了，跟真冬对话，之后跟星野对话告诉他刚刚知道的情报，此时会收到杉浦的电话说真冬被极道跟踪了，前往剧场前广场追上真冬，这里会遭遇第一次杂兵战，打败所有杂兵之后继续跟到中道大街会发生第二场战斗。

剧情之后去宾馆街的本丸园，进去之前海藤哥会问你是否准备好（待会有战斗），建议确保身上有两根以上“铁丝”，以及带满“医疗用具包”，再准备一些回复道具就进去吧。

本丸园

前两个战点海藤和杉浦会帮忙，之后就要八神自己一个人前进了。本丸园 1F 第一扇门的钥匙可以从柜子那边的地上找到，开门进去会遇到第一个拿枪的敌人，注意枪械攻击会直接对八神造成致命伤害。

2F 的如果按照流程提示走的话，直接上去 3F 就 OK，其他房间几乎都没有杂兵的，但是这一层能搜刮到一些回复道具，还拿到一本“秘技 钳制猛击 上卷”，具体位置在地图左侧走廊被堵住的位置后面（需要从中间下面的房间绕进去，而且要用铁丝开门），所以还是最好搜刮一下。





BOSS 岩屋聪

这场战斗是岩屋聪加大量杂兵，而且 BOSS 的血量有 3 条 HP。不过总的来说这是一场很简单的战斗，因为场地内有几乎用不完的沙发桌子屏风之类的重型道具，无论用来清理杂兵还是放 EX 攻击砸 BOSS 就一个爽字。只要注意 BOSS 发动蓄力大招的时候尽量不要拿道具跟他拼血就行了。



第七章 蝶舞之夜

路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→ L'Amant →粉红大街后巷→胭脂女王公关俱乐部→七福大街东侧→源田法律事务所→ Le Marche →千两大街→胭脂女王公关俱乐部

章节开始之后回去侦探事务所睡觉，第二天早上去找法律事务所找星野，得到星野的调查报告之后，去博弈场 L'Amant 找绫部的代理人。进入 L'Amant 之后靠近里面的吧台，里面的金发小姐姐会向八神搭话，跟她对话之后跟海藤对话确认资料。

前往粉红大街后巷调查案发现场调查，之后去胭脂女王公关俱乐部，海藤建议让城崎纱织潜入这里当公关小姐，而为了劝诱她得去买一份最好的点心给她。剧情选项选“问九十九”、“开张”。去七福大街东侧找到这家点心店，帮店老板赶跑两个小混混，获得“限定蕨饼”。拿回去给纱织小姐。

回到源田法律事务所之后，跟源田交谈，然后带纱织去 L'Amant 买一套衣服，随便买就行了，买完衣服之后去昭和大街樱桃美容院做美容。做完美容之后，现在开始操作角色变成城崎纱织。跟着八神走到胭脂女王，然后以城崎纱织的视点开始调查。

连续选对奖励：“您好，我是纱织”“你睡着了？”

之后剧情选项选“是端木先生！？”

第二次**连续选对奖励**：“对美佳打暗号”、“身体贴近客人”

剧情结束之后视点回到八神那边。

支线案件

正义英雄海藤正治

路线：粉红大街→第三公园→甲鱼大街→第三公园→天下一番大街第 1 大楼→泰平大街东侧

※ 现在开始如果京滨同盟的头目出现，先不要去打，因为后面要去找他们。

跟纱织小姐分开之后，走一段路会收到海藤的电话，前往第三公园跟他对话会发生这个支线案件。要帮小孩子去找回他的爸爸，先根据线索前往甲鱼大街。

活动调查模式

· 仔细寻找攻击者留下的线索

调查白色小火车旁边的啤酒箱，搬开啤酒箱之后调查下面的随身面纸，然后调查完毕。

无关的调查点：手指虎（AMOUR 门外倒下的摩托旁边的手指虎）、球棒（大酒洋门外的地上）、匕首（插在大酒洋门旁边“警察官立寄所”牌子上）

猫咪位置：地图最西边倒下的招牌后面

调查结束之后去便利店买一份便当回去给海藤哥，之后去天下一番大街打探道尚借贷公司，走到天下一番大街的时候会发生剧情，帮倒在地上的男人打败两个小混混之后，结识了好友“釜口一文”。之后上去楼上 3 楼找到他的事务所跟他对话，他表示如果想要道尚借贷公司的情报需要支付 5 万情报费，又或者帮他向京滨同盟的人讨回债务。因此如果京滨同盟的人还在的话现在可以直接去找他们的干部讨债，把葛西和本田打爆之后抓回金龟金融这里就能节省 5 万情报费并且获得额外的现金奖励（15 万 / 人）。如果没出现的话可以先去做其他支线等他们出现，又或者直接交 5 万情报费。因为讨债成功两次能让釜口一文的好感度直接升满，所以最好的选择还是选帮忙讨债。



得到情报之后前往泰平大街东侧，在牛又组的事务所门口找到了小孩子的父亲，带他回去第三公园，到达第三公园发现海藤哥看丢了小孩子。剧情后在冠军街打败所有极道救出小孩就能完成支线。

路线：剧场前广场→八神侦探事务所→源田法律事务所→八神侦探事务所→东京地检处

支线案件完成后去剧场前广场会遭遇京滨同盟的人，而且四天王之一的第三人阪木叶海人会出现，发生战斗。打败他们之后回去八神侦探事务会收到纱织打来的电话，然后去 TENDER 见面，剧情中的选项可以全都选一遍的。问完之后送纱织回去源田法律事务所跟众人整理情报，之后回去侦探事务所休息，第二天打的去东京地检处。

连续选对奖励：“开发中心副所长端木亨”“开发中心研究员生野洋司”。

第八章 义父子

路线：源田法律事务所→神室署→夏尔→神室菊野屋

回去源田法律事务所打声招呼之后打的前往神室署，在神室署从绫部的口中了解到案情之后回到神室町，八神为了找鼹鼠的线索只能回头去找羽村，先去夏尔跟东对话，他会帮八神联系组长，现在先去别的地方做支线或者玩小游戏之类的，过一会东会打电话过来。

收到电话之后打的去神室菊野屋，出发之前做好 BOSS 战的准备。

BOSS 东彻+松金组成员

BOSS 有 3 条 HP，并且使用匕首战斗，而且场地内有不少杂兵。杂兵是不会复活的，因此建议用圆舞清扫掉，期间要小心 BOSS 的偷袭。BOSS 的匕首因为不能防御，所以最好先躲开他的攻击再反击，或者让海藤哥牵制他的时候进攻。两人合作 EX 动作也可以利用一下。

路线：神室菊野屋→网咖 mantai →八神侦探事务所→天下一番大街→松金组事务所→ L'Amant →冠军街

从神室菊野屋回来之后，去网咖找九十九，支付 10 万日元让他制作窃听器，之后去做别的事情等他的电话。接到电话的时候再次去找他就能拿到窃听器，之后回去八神侦探事务所集合。

在事务所商量了方案之后决定让八神乔装成松金组其中一个成员潜入组内。到七福大街西侧打听田代的下落，然后到天下一番大街瑟蕾娜后面的空地里找到他，把他揍一顿然后扒光他的衣服乔装换上，接着前往松金组的事务所门外跟杉浦对话，准备好的话就选“没问题”进去。上去二楼之后进入活动调查模式。

活动调查模式

注意这次的活动调查模式限时 5 分钟。安装的位置一共 4 个。

1. 咖啡机的电线连接到一个花盆后面，把花盆搬开就能找到一个；
2. 事务所门口旁边的角落；
3. 正对这门口的角落有一台空气净化器和一盏灯，那个位置的墙角里有一个；
4. 装完上面 3 个之后进入组长室，在地上的显示器背后能找到一个。

无关的调查点：咖啡机、神台、插座（有一个接了很多手机的）

猫咪位置：窗边的缝里

安装完全部窃听器之后八神还是暴露了，于是要在事务所里发生战斗，战斗结束后离开事务所。从窃听器中听到了赌单双的声音推断羽村在赌场之类的地方，为了确认哪个赌场有赌单双的，所以得先去 L'Amant 做调查。进去 L'Amant 之后直接跟门口像小混混的男人对话，这个男人为了交换情报让八神去搭讪一位翘臀女，去扑克桌跟她对话两次开始玩扑克，只打一场无关输赢都能继续剧情。剧情里记住男人说的暗号（涉及一个**奖杯**）。

前往冠军街，在冠军街右下角（不是空地）有一扇没有招牌的卷闸门，靠近之后发生剧情，调查进入赌场后会发生 BOSS 战。

连续选对奖励：“3 次”“大月最近好吗？”“近生的夏多布里昂”**【全选对会解锁一个奖杯】**

BOSS 羽村京平+松金组成员

除去其他 8 个杂兵的话，这场实际上是 2 vs.2 的 BOSS 战。BOSS 除了羽村之外还有第二章交过手的尾崎，其中羽村 2 行 HP，尾崎 3 行。两人剩下 1 条 HP 的时候都会进入斗气状态，而且都会使用致命攻击，不过除此之外这两人没有什么特别之处，而且海藤哥会帮忙（而且还会很积极地进攻），开局先用圆舞清理杂兵并且有意地躲开这两个人，剩下他们两个之后就换一闪，比较安全的做法是多用三角跳输出，最好是各个击破，尽量避免两人同时进入斗气状态。

第九章 梦幻药品

路线：九州一番星→八神侦探事务所→七福大街西侧→东京看守所→BAR TENDER→KJ Art→尖端新药开发中心

跟服部对话两次触发剧情，了解 ADDC9 的情报，然后回去侦探事务所整理至今为止的情报。

连续选对奖励：“新药开发中心所长木户隆介”“半年前端木死的时候”

去源田法律事务所发生剧情，之后查看桌子上关于以前案件的资料。收到星野的联系后，前往七福大街西侧的士上落点打的去东京看守所见大久保。从看守所回来之后，去 TENDER，靠近 TENDER 的时候会发生 BOSS 战。



BOSS 神秘袭击者

BOSS 开局就会直接开启斗气模式，而且还会直接使用致命伤害攻击，所以开场后要先马上回避。BOSS 虽然全程拿着刀，但是并不难。攻击起手都是突刺或者纵劈，也有横斩的但是范围很小，所以很容易就能回避。躲开攻击之后用一闪压着打就行。一旦攻击被弹开或者 BOSS 防御就马上回避，躲开攻击后继续压制，基本上稳赢。BOSS 的蓄力攻击范围很小，看到他蓄力后拉开点距离就行了。

为了找一个安全的地方商量事情，八神决定去 KJ Art，走到 KJ Art 顶楼见到村濑，海藤他们也先一步到了。剧情后八神和杉浦决定去开发中心找生野。触发前做好战斗准备。

到达尖端新药开发中心后，先靠近柜台，之前给八神带过路的桥本小姐会过来搭话。此时杉浦找到了生野。

活动调查模式

· 找出生野：生野在楼梯上面，从楼梯望上去，会看到他在跟木户在说话，找到他之后就能结束调查。

无关的调查点：楼梯上的研究员 ×4，二楼的围栏还有一个研究员，跟生野对话的木户

喵咪位置：落地窗外面的地上，靠近楼梯那边

跟桥本小姐对话，之后去调查大堂中间的地图。在快速调查模式中调查医疗大楼停车场入口就行了。之后会发生 BOSS 战。

BOSS 先端新药开发中心警卫 益子

BOSS 拿着电棍，但是难度跟前面的袭击者差不多。电棍看上去很危险，然而其实是能防御的，开场可以先用圆舞模式（提前学会 EX · 飞翔打击），跑到车顶上用 EX 动作清理杂兵，顺带给 BOSS 造成一些伤害。之后像平常那样对付 BOSS 就行了。注意如果被打倒地之后要马上醒来，否则 BOSS 的电棍追击会造成不少伤害。

进入停车场之后调查电梯的开关继续剧情。来到第二天终于见到了生野，接下来是 3 连战。第一场是打医院的研究员（你们来真的？），第二场是打警卫，要在 30 秒内解决否则会出现增援。第三场同样，限时是 3 分钟，不过之前打过的警卫头益子会出现，同样拿着电棍，打法不变。另外这里的过道比较窄，可以用三角跳系的派生招式来对付他。



最后跟生野单独对话的时候，剧情中选“开发中心护理师寺泽绘美”。

第十章 引蛇出洞

无人机调查模式只调查一下 2 楼窗户就行了。接下来进入跟踪模式跟踪东。

跟踪分 3 段，而且东在前进的时候，他的手下会停下来东张西望，必须要让东保持在视野范围内才不至于跟丢，同时也不能被他的手下发现。第一阶段，其中一个手下会停下来跟一个妹子搭讪，但是躲在掩体里是能看到东的，所以保持他在视野内等待那个手下转过身就行了。第二阶段是难点，东进入千禧塔之后会站在电梯间外面打电话，而其他手下会在一层到处巡逻，笔者用的方法是当他的手下刚走开的时候，从他们背后的扶手电梯快速上去 2 楼，这个过程可能会被东看见，但是被发现前上去二楼躲起来就行了。之后在楼梯口的角落盯着东，等待他们开始行动。第三部分跟第一部分相似，在赤牛丸对面的无料案内所外面的牌子掩体中可以盯着东的行动而不至于跟丢，等他的手下都没有看过来的时候再上去。跟踪结束之后进入追逐战，追逐结束后来到夜晚。

路线：BAR TENDER→天下一番大街→粉红大街 / 七福大街东侧 / 七福大街西侧→冠军街→阳光大楼

跟东对话之后，现在先要引起松金组的注意，去在海藤哥的见一下 BAR TENDER 喝一杯，进去酒吧之后遇到玛丽姐，进入活动调查模式。

活动调查模式

没有猫，调查杯子就能直接结束，无关的调查地方有两个，分别是男人本身（调查手臂附近）以及脸部。之后剧情的选项选“2 杯”。

调查结束之后在海藤哥的建议下去天下一番大街的 ALVIN，打败三个小喽啰，接着出现 3 个调查的地方，其中七福大街西侧的奇幻罗曼史会发生战斗。三个地点都调查完，走一段路会收到海藤的联系。之后他会建议八神到去冠军街。进入冠军街发生战斗，打败几个杂兵之后进入追逐战，追上他后发生剧情。之后跟杉浦对话开始进入阳光大楼，注意里面有不少能造成致命伤害的敌人，而急救包补给只有一个，最好自备一些，回复道具也是。

阳光大楼

1F 三个房间各有一场战斗，其中之前在 TENDER 门口袭击过八神的手杖男会出现两次顺带几个杂兵，手杖男属于小 BOSS，HP 下降一半会使用致命伤害攻击，所以有威胁的蓄力攻击必须回避掉。两场战斗用的武器分别是短剑、长枪。不过不管什么武器，打法都是差不多，跟之前 BOSS 战一样，手杖男的攻击判定不大，回避之后可以用一闪模式压制，如果攻击不凑效就马上回避，引诱他进攻。

2F 第一个房间打开地上的开关能拿到一瓶精力饮料，拨片开锁要在 1 分钟内完成，第二个房间是条窄道，窄道尽头有一个枪手所以进门后要第一时间过去解决掉。

3F 最后一个房间，手杖男的杖会变成枪，小心他的射击，清扫杂兵的时候要时刻盯住他，注意他的举枪动作。

6F 打手杖男的时候要先开灯，注意半血他会拔刀，拔刀之后会马上接一发致命伤害攻击，所以不能急着进攻。打败手杖男之后还要进入 BOSS 战。

BOSS 羽村京平

BOSS 战是与羽村京平的单挑，不过羽村其实跟外表一样，并不是一个强的 BOSS，开局用一闪模式可以直接压着把他打进斗气状态。进入斗气状态前会有一次打斗演出附带一次 QTE，BOSS 开斗气之后，要注意这次的致命攻击突进距离比较远，拉开距离不是安全的做法，最好还是看准攻击时机往左右回避吧。

第十一章 后台

章节开头是审问羽村的环节，不断地跟羽村对话就能推进剧情。顺带一提询问中断的时候是可以点离开去别的地方闲逛的，因为审问继续进行到最后会发生强制战斗，如果上一章已经把手上的道具用得差不多，现在建议去补充一下。

审问的期间会出现一次选项选“新药开发中心副所长命案”，出示证据选“爱慕俱乐部前防盗摄影机 9 点的画面”。

审问到最后，松金组的人会前来攻打本丸园。这场战斗要保护松金组长不要被杂兵打倒，所以战斗的时候要时刻留意小地图，观察杂兵们的位置。EX 攻击也最好不要省，推荐用三角跳起手“EX·蹬壁坏击”圆舞版，也能有效清扫杂兵。场地内着火的地方不要进去，否则会掉 HP。

BOSS 尾崎浩二郎

第三次打这位羽村的近卫了，跟之前一样 BOSS 的 HP 有 3 行，战斗要注意的事项也差不多。不过场地周围着火的地方不要靠近，开局的时候可以想办法把他踢到前面油桶的地方（比如〇键擒拿接△），油桶爆炸能炸伤他。第二阶段会换场地，场地更小而且着火的地方更多，注意不要被打进火里。然而我们把 BOSS 压在火里打却不会烧到 BOSS，所以最好还是远离火堆吧。



打败 BOSS 之后回去八神侦探事务所休息，靠近事务所之前记得先去回复一下，特别是如果致命伤害较多的话最好先去治疗一下（虽然待会可能还得去一趟），因为靠近事务所之后会发生剧情，遇到京滨同盟的第四位干部虎牙松久。

BOSS 虎牙松久

虎牙进入斗气状态之后会用双枪战斗，枪械攻击虽然单发伤害不高但是会直接造成致命伤害，积累下来非常令人头疼的。此外还要注意大招双枪射击，只能看准时机往两边躲开，如果被打中会受到非常严重的致命伤害。如图↓推荐学会 EX·终结重击。

回去八神侦探事务所，躺在沙发上休息之后第二天去松金组事务所跟真冬对话，本章结束。



第十二章 苦差事

路线：八神侦探事务所→神室菊野屋→八神侦探事务所→源田法律事务所→先端新药开发中心→吉田打击中心→夏尔→千禧塔

章节开始后回去八神侦探事务所，上楼跟海藤哥对话，然后打的去神室菊野屋，回来之后到侦探事务所休息，第二天去法律事务所找城崎纱织。跟纱织对话选答应之后，玩家的视点会切换到纱织那边。给纱织化妆（随便设置就行了）之后就前往制药中心，之后的剧情会出现连续几个选项。

连续选对奖励：“那我就不客气了”、“我想知道木户先生的事情”、“解开胸口的纽扣”

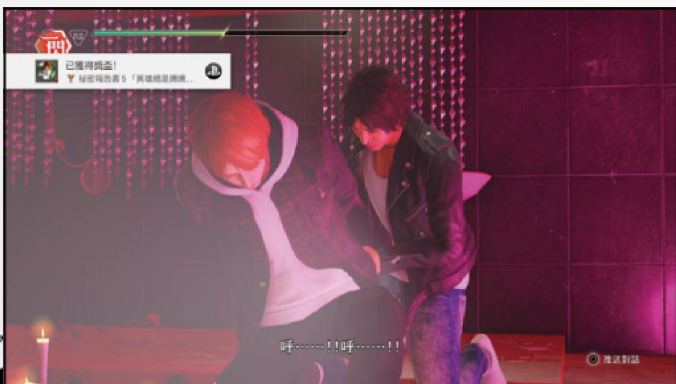
剧情后视点回到八神这边，前往吉田打击中心跟杉浦他们会合，进去打击中心之后会发生杂兵战，战斗结束之后把木户带到夏尔开始审问。中间会出来外面一次，再次回去夏尔里面审问就行了。中间会出现一个选项选“厚劳省的一之濑”。

开始跟踪之前杉浦会问是否准备好，准备好就能开始了。跟踪开始前是主线第二次搜寻目标模式，目标一开始是不在场地内的。可以先调查一下周围无关的人，能获得少量的 SP。而目标要过挺长的一段时间才会出现，出现地点是对面二楼。调查他之后会进入跟踪模式。

跟踪节点要注意这次目标的警戒心非常非常高，除了切换掩体的时候要注意他突然回头之外，特别要注意的他经常走进拐角后马上回头看。所以即使出现倒计时也不能急，绝对不能就这样冲出去，躲在拐角处重新确认目标就行了。

跟踪的第二段在神室电影院内部，刚开始的时候他会回头瞄一眼，所以不要冲太快。跟到宾馆街的时候，他会在宾馆街这一块绕两圈，其中第二圈会小跑，跟上去的时候要注意拐角。

跟踪结束后可以修整一会，准备好了就潜入官绅宾馆。



官绅宾馆

宾馆 1F 有一扇门被锁上了，先进旁边的房间打爆两个敌人，从洗手间里拿漏电的按摩棒弄坏掉电子锁才能进去。

上来 2F 之后，地图提示是直接往前走，右边有一条过道，走过去的话一个蒙面壮汉会从对面的围栏跳出来，注意不要走太近，被他抓住要不停按○键解开。过道最里面的门能进去地图右下角的房间，房间里能拿到一本秘技书“秘技 钳制猛击 下卷”。下方另一个房间能拿到一瓶“精力饮料 X”。

根据提示先去地图上方的房间救杉浦，注意这里有一个【奖杯】，这场战斗限时 3 分钟，奖杯要在剩下不到 10 秒的时候打败这两个人，时间是绰绰有余的，先解决掉拿着电棍的人，剩下另一人先打到剩下一小段血，然后等限时剩下 10 秒的时候再收拾掉，这样就能解锁奖杯。救下杉浦之后，捡起之前那个敌人掉在地上的电棍，去刚刚那个有壮汉的门那里，把电棍丢进水潭，这样就能继续前进。

BOSS 绞刑手

3 楼会发生两场强制战斗，都是 2 对 1（我方 2 人）。第一战充其量是个小 BOSS 的水平，第二战是之前神出鬼没的绞刑手，相信玩过之前《如龙 6》的玩家对他不会陌生。绞刑手拿着大锤子战斗，攻击动作很慢，但是锤子破坏力很高，尽量回避而不要防御。不过绞刑手本体不算很硬，用一闪模式可以轻松对付他。杉浦在这里的攻击非常积极，会为我们制造很多机会。同样，BOSS 的 HP 剩下一半的时候会发致命伤害攻击，注意回避。



最终章 蜥蜴的尾巴

路线：BAR TENDER →儿童公园→源田法律事务所→七福大街西侧→蜜茱蕾咖啡厅→八神侦探事务所

前往 TENDER 找真冬，真冬委托八神保护她去儿童公园见一个人，出门之后就会马上发生战斗。这场战斗对付厚劳省的刺客，保护真冬的同时把她带到儿童公园那边，不能让刺客伤害到真冬。而真冬会给八神回复体力和 EX 量表。因为有真冬帮忙回复，EX 量表是经常溢出的，因此可以尽量多使用平时不怎么用得上的 EX 增幅，最好学会“EX · 终结重击”（EX 增幅期间连按△就能使出），圆舞版终结重击可以很轻松快速地清扫敌人。

到达儿童公园后拿到了以前案件的资料，之后去源田法律事务所跟纱织报告今天的事情，最后把真冬送到七福大街西侧坐车回去。临走前真冬说泉田检察官找他，因为不知是敌是友所以八神决定代替真冬去赴约，前往中道大街的蜜茱蕾咖啡厅。跟泉田谈话之后回去侦探事务所休息。

第二天醒来之后跟众人商量接下来的行动，跟杉浦、星野、东这三个人对话两次会触发各自的不同剧情。三个事件的顺序随意，都做完了之后才会继续后面的支线。

跟杉浦对话后

打的去东京看守所，见到大久保后，对话选“下次我们一起去替绘美扫墓”。

跟星野对话后

打的去尖端新药开发中心，剧情中的选项全都能选一遍。

跟东对话后

前往松金组的事务所发生战斗，对松金组组员。出发前准备好足够的回复道具。

BOSS 松金组组员

难度比较高的一场战斗，BOSS 是拿着太刀的健吾，周围还有大量杂兵，羽村的近卫尾崎也混在杂兵里面，而且他跟 BOSS 一样，半血会进入斗气状态。特别是战斗到后期很难避免要同时面对两个斗气 BOSS 的情况（而且东还不太派得上用场），所以是比较难的一场战斗。

开局时要特别注意健吾会马上发动斗气并且使用致命伤害攻击，所以开场后要马上回避，如果有 EX 量表的话，也可以马上从旁边的桌子上捡个道具然后发动 EX 动作砸他脑袋，但之后还是要拉开距离躲开他的大招。尾崎的大招有 3 段拳，健吾虽然只有一段，但是是攻击距离挺长的斩击，两人同时出招威胁很大。



开局最好先用圆舞模式发动 EX 增幅，然后连按△键用“EX · 终结重击”，EX 槽一开始满的话可以发动两次，这样能洗掉一些杂兵或者重创 BOSS。之后捡桌子之类的大型道具砸，这样又可以快速攒一些 EX 槽，地上的道具用完之后可以多利用三角跳派生的攻击。清理杂兵的时候也要时刻留意 BOSS 的动作。健吾被攻击的时候还会经常使用霸体斩击反击，所以无法用一闪单方面压制，要适当地提前回避。

完成三个人的剧情之后，接下来就是最后的自由活动时间。跟杉浦对话并确认之后就会正式开始最终阶段的剧情。这个最终阶段虽然还能一定程度上自由活动（比如去买道具之类的），但是支线之类的无法进行，所以如果还有别的事情要做的话先做完，再回来跟杉浦对话。

路线：源田法律事务所→ L'Amant

因为后面连续战斗非常多，建议大家把 POPPO 和堂吉诃德两家店里能吃的东西全都搬空。前往源田法律事务所找源田对话，之后前往 L'Amant，发生 BOSS 战。



BOSS 黑岩满

八神同流派的动作，很多你会的招式他都会，比如三角跳接连段等等，还有倒地反击，化劲等招式。攻击伤害也很高。

大招是三段式，注意回避。尽量保持血量在高位置。对手开大招的时候用 EX 增幅然后△连点血拼，平时可以用技能发劲（□长按），发劲容易被防御或者打空，但是成功一次回报也是非常高的，所以最好是躲避他攻击之后出手这样成功率更高。这场战斗如果能不用医疗包尽量不要用，因为打赢了之后剧情能够回复致命伤害。

离开事务所就会直接到法庭。注意法庭上出示证据如果没有失误，全部一次正确的话会解锁一个奖杯。

正确选项：“因为一口气增加公务员的养老公司”

出示证据：新谷的通话履历

正确选项：“共礼会连续命案和生野的关系”

出示证据：“羽村和一之濑联手的证据”

审判部分结束之后会来到神室町进入战斗部分，从天下一番大街走到剧场前广场这段路上会遭到大量杂兵的堵截，不过主角队有 3 名同伴帮忙。因为后面还有连番恶战所以这里最好先保留实力。到达剧场前大街发生剧情后切换场地到尖端新药开发中心。

开发中心这边主要的杂兵是警察，每个战点战斗经过一定时间之后警察会拔枪，建议大家带耳机或者听声音打，听到拔枪的声音时就要第一时间把枪手找出来处理掉，以免造成致命伤害。

医院大楼的 1F 和 2F 会各发生一场战斗，2F 的战斗结束之后会进入活动调查模式。

活动搜查模式

限时 3 分钟

· 找出金钥匙卡：地上有两名警员的尸体，门左边（杉浦没在调查的）那个警员，屁股后面有金色的发光点，调查就能拿到。

无关的搜查点：有金钥匙的警员颈部的伤口、手表，另一个警员手上的警棒、颈部的伤口、背后的钥匙。

猫咪位置：被锁上的门右边的窗口望出去，在外面庭院的树下。

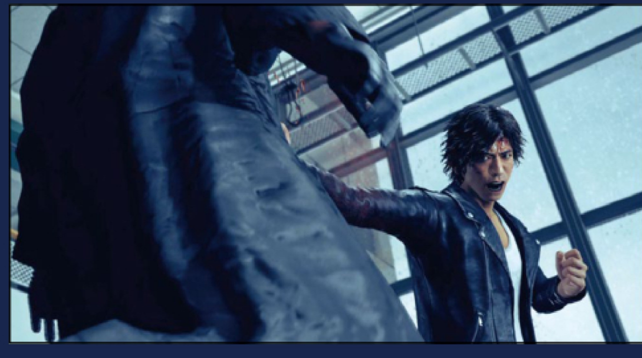
拿到金钥匙卡结束调查即可继续前进，接着来到地下停车场还会遇到警察，打败这波警察之后进去电梯，跟着剧情走到最后就会进入最终 BOSS 战。

BOSS 为了避免大家没打完就手滑翻到这页所以就不剧透了

战斗前“EX · 苏醒击”强烈推荐学会。最终战是二连战，而且打同一个人。最终 BOSS 的 HP 被打光之后，会满血复活一次再战。战斗一开始是在实验室里打，BOSS 的 HP 减少一定量之后会转移场地来到外面。转移外面这里有很多沙发可以用，不过搬沙发这个行为本身比较危险，最好先奔跑拉开距离再搬沙发。

BOSS 的攻击力非常高，很容易瞬间被打掉一半以上的血，建议时刻保持身上有 1 格以上的 EX 量表，以保证倒地的时候可以用 EX 攻击起身并反击，避免 BOSS 的追加伤害，同时要留意三个快捷键上的回复道具存货，保证被打的时候能及时回血。BOSS 发动大招的时候是绝对要拉开距离躲开的，如果没有拉开距离的话要第一时间发动 EX 增幅跟他血拼，避免造成致命伤害。BOSS 的大招是二段攻击，距离不算很长，尽量拉开距离即可。

这场战斗可以全程用一闪模式，因为跟 BOSS 硬拼肯定会吃瘪的，所以基本上要坚持先回避后反击的原则，推荐找机会用□□□△△△（其中△可以看情况蓄力），长连段虽然容易遭到反击，但如果 BOSS 吃了的话，伤害非常可观。此外也可以用发劲（□长按），虽然失败率高但是摸到的话会有不错的回报。



全好友挑战达成攻略

九十九诚一

主线剧情会完成挑战的角色。

小野寺守男



从儿童公园的下水道下去，跟诸星医生旁边摊位的流浪汉（小野寺守男）对话，开启小野寺商店。在商店里购买 3 次东西（注意是购买 3 次，同时买多件商品也只算 1 次），这样就能把好感度升满。

奖励：小野寺商店追加商品

猪濑武男 & 古谷康宏

这两个人的好友挑战是要一并完成的。先完成两家店主各自的内容。

到“狂野杰克森 天下一番大街店”点餐，吃完之后会认识猪濑武男，听他对话之后去网咖 mantai 找九十九诚一对话，关键字选“新菜式”。之后回来告诉猪濑武男。

到“玻璃棒厨房 泰平大街西侧店”点餐，吃完之后会被古谷康宏搭话，对话中选“汉堡店”。

上面两个步骤完成之后先跟古谷康宏对话，然后回来跟猪濑武男对话，选“要不要和他们合作？”过一段时间之后到玻璃棒厨房就会看到两个人在一起了，去跟他们对话就能同时完成两人的挑战。

奖励：两家店都会分别追加“玻璃棒特制汉堡”和“狂野特制汉堡”

吉田老板

做这个挑战之前建议先完成烟野修一的好友挑战，买到挥棒手套和金色球棒之后再来挑战。在吉田打击中心完成全部全垒打赛程和挑战赛程之后他就会出现，认识他之后就会开启这两个赛程的魔鬼级别难度，打过了魔鬼级别难度之后就能成为好友。

野修一

去吉田打击中心打一场棒球（赛程随意），然后在打击中心打开地图会看到好友标志，进去旁边的过道跟畑野修一对话并认识他。对话中花 3000 日元购买挥棒手套。之后再去打任意赛程 5 次以上并且过一段时间，回来再跟他对话，这次他会推销金色球棒，花 3 万日元买下来就能完成好友挑战。

奖励：挥棒手套、金色球棒（虽然都是花钱买的）

莱安·阿柯斯塔



从千两大街 KJ Art 那条横道出来拐角处会触发剧情，用无人机上去调查爬在楼上的忍者，忍者摔下来之后跟他对话。之后去“SEGA 俱乐部 剧场前广场店”二楼玩飞镖，玩一次飞镖之后莱安会出现，他会挑战八神的飞镖，跟他对战一局并且获胜。然后离开 SEGA 俱乐部在门口会发生剧情，八神会被几个小混混缠上，打败几个小混混之后莱安会出现，选“和他一决胜负”把他打败就能完成挑战。

奖励：莱安作为助战角色出现

玛丽姐

剧情主线中能够认识玛丽姐，并且完成她好友挑战的前半部分，后半部分只要抽空找个时间去 BAR TENDER 跟她对话就行了，赌局的选项可以随便选，结果是不会变的。

九州一番星店长

去粉红大街后巷的“九州一番星”拉面店点餐进食之后会认识老板，老板会问八神一个问题，选“蜂蜜”。过一段时间再来店里吃东西，这次选项可以随便选。再过一段时间来店里跟老板对话就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“魔鬼级叉烧拉面”

富冈理惠

到“微笑汉堡 中道大街店”点餐吃东西，离开的时候会遇到八神侦探事务所的房东富冈理惠。对话之后每隔一段时间回去事务所调查冰箱，品尝里面的东西然后给富冈姐发味道评价（选项随意），品尝三次之后即可。最后收到富冈姐的确认消息之后就能完成挑战。

奖励：侦探事务所的冰箱里会定期放进食物

相良俊和

到阿尔卑斯咖啡厅跟服务员相良俊和对话认识他，参加“阿尔卑斯品咖啡”活动。这个活动要求八神闭上眼睛喝一口咖啡，然后根据特征猜是什么咖啡。出题是随机的，但是答题的时候会有一张图让玩家对照，根据八神的描述找出相应的咖啡就行了。答对之后离开一会再回来挑战一次。答对两次之后回来，相良会请求八神帮忙鉴定一下咖啡，同样按照描述对应表格就行了。这次选对了就能完成好友挑战。

奖励：追加新菜单“麝香猫咖啡”

雨宫樱

在粉红大街找到她，对话之后互相认识。之后回去八神侦探事务所打开手机，用讯息约她来按摩，3000 日元一次，针灸的部位随便刺就行了。按摩结束后过一段时间回来事务所再找她。第三次找她的时候她会回信息说在宾馆街那边没空。前往宾馆街会看到她被一个小混混骚扰，帮忙打跑小混混就能完成挑战。

奖励：以后叫她出来针灸费用变成半价 1500 日元

Bantam老板

完成支线案件“美人局”（TENDER 委托：请调查想设计我的女人）之后去酒吧 Bantam 跟店老板对话认识，过一段时间之后回来观看门口两个人的对话，进店找老板问问情况，剧情选“其他店家的独创鸡尾酒”，对话结束就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“极致之露”

松崎文雄

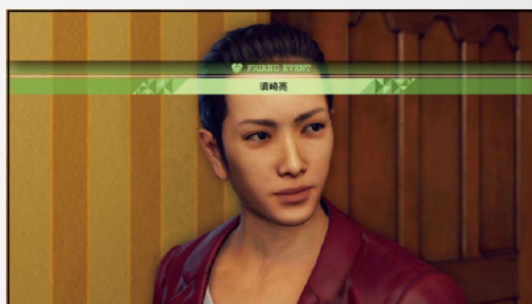
去韩来那边点餐，店长会问八神要不要参加问答活动，选参加。之后剧情中问题的答案为：

肥肠→小肠；毛肚→胃；五花肉→后腹肉

全部三题选对之后能够免费品尝“梦幻五花肉”。过一段时间回来会在韩来门口看到松崎被小混混纠缠，帮他打败小混混之后就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“极致五花肉条”

须崎亮



去冠军街的亚天使，跟坐在角落的男人（须崎亮）对话，他会提议跟八神比拼酒量，如果技能已经学会“酒豪 三段”并且现在酒精量是空的话完全能赢他，选“来比一场”开始比试。赢了之后离开亚天使去做别的事情，等酒量回复之后再去亚天使找他比试，如此重复赢他三次就能完成好友挑战。

奖励：须崎亮作为助战角色出现

金元淳

主线剧情会认识牛游宴的金老板，之后来跟他对话成为朋友，对话中的选项可以随便选，剩下的选项下次来的时候选。对话结束后离开，之后每隔一段时间回来跟他对话，4 个建议都提出之后过一段时间再来对话，这次没有选项。第 6 次来对话就能完成挑战。

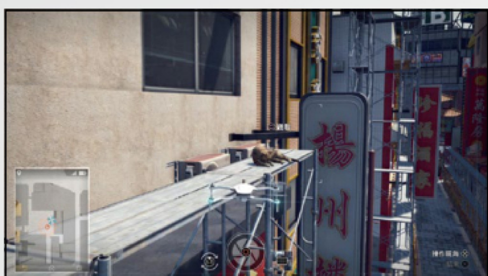
奖励：牛游宴（向八神）开业

田代

在儿童公园旁边会看到田代被打倒在地上，过去跟他对话帮他打败几个小混混。过一段时间之后回来跟站在相同位置的人对话得知田代被抓走了，去天下一番大街瑟蕾娜的后巷那里找到他，帮他打败几个小混混就能完成。

奖励：田代会作为助战角色出现

猫宫昌一



在中道大街后巷的空地跟猫宫昌一对话并认识他，之后去帮他找猫。

第一只猫：在中道大街后巷，从八神侦探事务所出门后左拐直走（往地图右边走），在第一个路口左拐就能见到（有一个“锦”字的招牌旁边）。

第二只猫：在亚细亚街，进去之后会听到猫叫，之后开无人机上去拍一张照片即可。

第三只猫：粉红大街入口处能见到一位女性看着一只黑猫，过去对话即可完成好友挑战。

片桐匠

完成支线案件“再续 · 来自推理小说家的挑战”之后，前往冠军街的SHELLAC跟片桐匠对话认识他。之后要跟他讲故事。要达成挑战要求需要完成8个特定的支线案件，然后前来讲给他听。全部讲完之后好感度才会升到最高。

塞巴斯蒂安 · 哈顿

参加无人机大赛新手联盟夺冠之后，他会在千禧塔参赛报名的地方登场，对话认识后，开放无人机搜集二维码的收集系统。全部二维码收集齐了之后回去跟他对话就能完成挑战。

奖励：无人机零件

周浩宇

进入“赤牛丸 天下一番大街店”跟店员周浩宇对话并认识他，过一段时间来点餐吃东西触发剧情，再过一段时间来店里会发生有人吃霸王餐事件，剧情选“霸王餐”之后开始追逐战，追逐战抓到吃霸王餐的人之后就能完成好友挑战。

奖励：“秘传 暴食”（可学会“无限胃袋”，能尽情吃东西的重要技能）

翘臀女

主线剧情中会认识她，之后每隔一段时间来找她打扑克，打赢两次就能让好感度最高。

奖励：皇家鬼牌

鱼柱健太

进去昭和大街西侧的“寿司吟”点东西吃，点餐后会认识店员鱼柱健太，他会问八神问题，选“茶”。之后每隔一段时间再来点餐，鱼柱都会问八神类似的问题，后面答案分别是紫酱对应“酱油”，木屐对应“装寿司的盘子”。再过一段时间回来寿司吟点餐就能完成好友挑战。

奖励：追加新菜单“国产鲔鱼三贯寿司”

那须川弘人

在“赤牛丸 宾馆街店”点餐之后认识那须川弘人，过一段时间之后再来这家店跟他对话发生剧情，他弄丢了一份机密文件想让八神帮忙找回。在神室电影院里的M SIDE CAFE柜台旁边的书架可以找到。把文件拿回去给他就能完成挑战。

奖励：追加菜单“牛猪双拼丼”

佐久间真实

去神室咖啡厅里的M SIDE CAFE点蛋糕类的东西吃，吃完之后会认识佐久间真实，她会问八神关于自己做的蛋糕的意见。全部4种类蛋糕都要吃一遍（一次全点一遍也行），全吃过一遍之后，过一段时间回来跟她对话就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“百万水果塔”

田明后坚二

在“七福停车场”跟他对话并认识他，支付5000日元进行比试，只要打中他一下就能获胜。推荐学会“跳马背”和“EX · 跳马坏击”两个技能，比赛中直接用奔跑撞上去触发跳马动作，这样就能直接发动EX动作并获胜。过一段时间之后再来跟他比赛，第二次获胜就能完成挑战。

饭田花笑

在微笑汉堡 剧场西北侧店买汉堡吃过之后触发对话，店员会请求跟八神一起自拍，选“接受提议”然后开始自拍，按照提示按方向键↑选笑脸然后拍照就行。过一段时间回来之后再次拍照，这次按两次↑键露出灿笑拍照。拍照完了之后过一段时间再来跟花笑对话就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“传奇微笑套餐”

饭野爱莉丝、野野村苍太、浅村清四郎、杜威 · 克鲁斯

这4人分别是神室町4家POPPO便利店的店员，只要在对应便利店里买足够的（合计7000日元以上）的商品就能完成好友挑战。

奖励：POPPO MFLP（4张不同的黑胶碟）

平沼升

完成支线案件“美人局”和“太阳与吸血鬼”之后，到酒吧SHELLAC跟平沼对话并认识他，按照他的提示去千两大街找到日暮小龙拍张照片回来给他。过一段时间再来对话然后，然后前往公园前大街拍一张布拉姆的照片回来给他。过一段时间再来跟他对话，这次要去拍白乌鸦。天下一番大街的星尘和无料案内所之间有一条小道，从这条小道进去，然后沿着楼梯走到楼顶就能触发见到白乌鸦的剧情，拉大镜头然后拍摄照片拿回去给平沼就OK。

建山登

天下一番大街入口的马路边跟行迹可疑的男人（建山登）对话并认识他。对话结束后打开“群众募资”APP，里面多了一项“建设GA烟酒大厦：基础工程”，砸20万进去让这个项目完成之后过一段时间来跟建山对话。之后APP里会再出现一个项目“建设GA研究大厦：开发楼层”，同样是砸20万进去让这个项目完成。最后跟这栋大厦来一张自拍就能完成挑战。



真田枫

前往剧场前广场的QUADRA GARDEN（从剧场前广场那边的门进去就能找到），进店之后跟店员真田枫对话并认识她，之后每隔一段时间来店里两次，两次会分别触发对话选项，分别选“Trolley case”和“带走”。之后再隔一段时间第三次来店跟她对话就能完成。

奖励：追加新菜单“熟成生乳酪塔”

寺原直太郎

进去Le Marche跟柜台的寺原直太郎对话就能认识他，过一段时间后回来Le Marche会发现他被小混混找麻烦，到门外把小混混打一顿。之后寺原会为了报答八神而免费做一套西装。再过一段时间之后回来拿西装就行了。

奖励：订制西装

诸星五郎

第二章主线剧情中会认识诸星五郎并且开启地下医院，但是好友挑战是不会自动做完的，跟他对话一次之后他会委托八神去找O型血的人来。前往第三公园跟那里的流浪汉对话一次才能完成他的挑战。

奖励：追加新商品“医疗用具包（中）”“医疗用具包（大）”

竹蜜店长

竹蜜店长是主线委托城崎纱织去当公关小姐的时候八神去买点心的那家店。那段剧情之后过一段时间来到竹蜜门外会发现这里又被小混混捣乱。帮忙打跑小混混之后过一段时间再来，再打跑一批小混混就能完成好友挑战。

奖励：“竹蜜的羊羹”“竹蜜的樱饼”，店长成为助战角色

藤森进

主线进行的过程中会认识藤森进并且解锁“群众募资APP”，完成任意一个项目之后回来中道大街入口这里跟他对话就能完成挑战。

则本一久＆岛美晴



这两个人的好友挑战是同时进行的。到蜜茱蕾咖啡厅跟柜台的店员对话认识则本一久，离开蜜茱蕾咖啡厅再次进去，这次的店员会换成岛美晴，跟她对话后认识她。之后他们两人会交替出现（只要下楼到外面走两步回来就行了），不停地来回跟他们两人对话，给他们两人之间传递信息，全部对话结束之后两人的好友挑战都能完成。

猪坂骏

普通的战斗中出现警察之后，从警察的追捕中逃脱一次他才会出现。出现地点是七福大街。之后会跟他比赛追逐战，只要不跟丢就行了。追逐战成功之后，再次跟他对话触发第二次追逐战，同样不跟丢走到终点就能成为好友。

奖励：“秘技 雷鸣拳 秘传书”

惠比寿屋店长·福津

惠比寿屋店长的剧情是跟不知火风香的画有关的，要至少持有一幅画去跟他对话才能开始交友。

不知火风香的画一共有5幅，取得方法分别是——

铃兰：从小野寺商店购入（地下水道里的那家SP店）

樱：VR双六模式中级赛程骰子剩余5个以上完成

牡丹：龙宫城2F用点数兑换

梅：龙宫城3F用点数兑换

椿：L'Amant用点数兑换

全部收集回来卖给他之后就能完成挑战。

奖励：在惠比寿屋卖东西能卖贵10%



肥冢敏郎

完成富冈理惠的好友挑战之后，过一段时间回到侦探事务所门口跟富冈姐对话，她会找八神催缴房租并且把开锁匠肥塚敏郎介绍给八神。之后就去肥塚的店里接开锁委托就行了。报酬不限，主要完成5次委托就能完成角色挑战。

奖励：无（但以后还可以来接开锁委托赚零钱）

龙宫城的仙人·井山

主线剧情后期能够跟井山认识并且解锁制作仙药系统，同时井山会委托八神制作特定的仙药来给他。搜集到相应的素材之后把仙药制作出来交给井山就能提升好感度，全部4种委托做完交给他就能完成挑战。

·摔掷仙药：素材在冠军街、庭院Hills和公园前大街一带能够捡到。

·刚打仙药：素材全部可以到惠比寿屋购买。

·轻松隐身仙药：素材分别在天下一番大街和欺负大街西侧的POPPO，以及堂吉诃德买到。

·昏倒双击仙药：主要稀缺的素材是“不可思议的石头”，惠比寿屋门外或者用无人机从千禧塔通往亚细亚街过道上方的冷气槽上找到；“顶级黄金鲔鱼颊肉猫罐头”可以在下水道里的小野寺商店买到。



奖励：追加新商品

早乙女阳介

完成支线案件“变态三剑客：内裤教授”之后，进去七福大街中间的“无料案内所”里面发生剧情遇到阳介，选“过去看看”。去天下一番大街第1大楼的公关俱乐部跟新里圆见面之后，到神室电影院的吸烟室跟阳介对话，之后开始介绍一些朋友给他。先去完成莱安、田名后坚二、田代、须崎亮4人的支线，然后就可以把他们全部介绍给阳介，让他们去指名新里圆。4个人都介绍过之后再次去跟阳介对话，之后再过一段时间来跟他对话就能完成好友挑战。

奖励：无（以后每隔一段时间跟他对话能拿到“高级烟的烟蒂”）

新里圆

新里圆的挑战是跟早乙女阳介的好友挑战同时进行的，另外为了防止喝醉需要学会“酒豪 三段”。在七福大街“无料案内所”跟阳介对话之后，去天下一番大街第1大楼2F的公关俱乐部“苹果咪咪”。跟柜台店员对话点名并认识新里圆。剧情后过一段时间（特别是要等酒量回复之后）再来，跟店员对话花5万点名新里圆。注意一定要学会“酒豪 三段”并且没有喝醉的情况下来，否则一旦喝醉了剧情就无法进行下去，5万也是吞币不退的。接着去完成早乙女阳介的好友挑战，之后再回来跟她对话就能完成她的好友挑战。

奖励：“苹果咪咪 休息处”开放

釜口一文

主线第7章会在天下一番大街认识他，帮他打败几个小混混之后，到3F的金龟金融事务所里跟他对话，帮他讨回债务。之后等京滨同盟的人出现之后，去打败“本田”和“葛西”两人，并且把他们带到事务所里还钱，这样就能完成他的好友挑战。

奖励：15万日元×2、“金龟金融 休息处”开放

出口英明

完成支线案件“借贷金钱乃不和之源”之后，到天下一番大街的星尘门前遇到他，跟他对话之后去第三公园跟穿红色衣服的女性对话，问她去哪里以及送她去目的地。第二个任务是去跟赤牛丸门外的女性对话，之后去“SEGA俱乐部 中道大街店”找到目标带回来，再打败一个金发的小混混即可。回去跟出口英明对话就能完成挑战。

一濑邦夫

在宾馆街的“突然想吃！牛排”点餐之后会认识店老板一濑邦夫。过一段时间之后来再来店门口跟他对话，选项可以随便选。再过一段时间过来，跟门口的秘书对话，选项选“本村”，剧情之后就能完成好友挑战。



橘柚里佳

先去天下一番大街3F的麻将摇篮曲随便打一盘麻将，打完之后会认识橘柚里佳，之后中道大街后巷会新开一家麻将馆“麻将‘橘’”，这家麻将馆有门位翻倍的特殊规则，先随便打一场然后跟橘柚里佳对话，之后在门位翻倍的时候成功胡牌一次。



奖杯列表

奖杯名称	杯种	取得方法
终极侦探	白金	获得所有奖杯
第一份调查报告	铜杯	向爱赌马的侦探拿到债款
调查报告 1	铜杯	完成 Chapter2
秘密报告书 1“我能翻一倍”	铜杯	将在 L'Amant 取得的筹码增加 1 倍
调查报告 2	铜杯	完成 Chapter4
秘密报告书 2“彻底观察”	铜杯	彻底观察寺泽的全身上下
调查报告 3	铜杯	完成 Chapter6
秘密报告书 3“隐藏的才华”	铜杯	潜入公关俱乐部时，接待客人表现十分优秀
调查报告 4	铜杯	完成 Chapter8
秘密报告书 4“暗号是”	铜杯	一次就正确回答出猜单双赌场的暗号
调查报告 5	铜杯	完成 Chapter10
秘密报告书 5“英雄总是姗姗来迟”	铜杯	在剩下不到 10 秒时拯救杉浦脱离险境
调查报告 6	铜杯	完成 Chapter12
秘密报告书 6“这就是证据”	铜杯	从头到尾正确地向法官提出适当证据
全体工作人员向您致谢	银杯	完成主线故事，感谢您的游玩
名侦探	金杯	以 EX HARD 难度完成主线故事
支线案件 10	铜杯	完成 10 个支线案件
支线案件 30	铜杯	完成 30 个支线案件
称霸支线案件	金杯	完成所有支线案件
好友 10	铜杯	交到 10 名好友
好友 30	铜杯	交到 30 名好友
派对王子	银杯	交到 50 名好友
走起桃花运	铜杯	受到女性好友告白
桃花滚滚来	铜杯	受到 2 名女性好友告白
情圣八神	铜杯	受到 4 名女性好友告白
初级技能	铜杯	习得 30 个技能
中级技能	铜杯	习得 60 个技能
称霸技能	铜杯	习得所有技能
KAMGO 商店任务 5	铜杯	完成 5 间 KAMGO 商店任务
KAMGO 商店任务 10	铜杯	完成 10 间 KAMGO 商店任务
称霸 KAMGO 商店任务	银杯	完成所有 KAMGO 商店任务
KAMGO 成就任务 10	铜杯	完成 10 个 KAMGO 成就任务
KAMGO 成就任务 30	铜杯	完成 30 个 KAMGO 成就任务
称霸 KAMGO 成就任务	银杯	称霸所有 KAMGO 成就任务
采买专员	铜杯	在惠比寿屋累计出售 100 个道具
购物中毒	铜杯	累计购物 100 次
飞天侦探	铜杯	无人机累计操作时间超过 60 分钟
身历其境的飞行	铜杯	以无人机的第一人称模式连续飞行 60 秒
野猫搜查专家	铜杯	在主线故事的搜查模式中找到所有野猫
补给物资	铜杯	在 KAMURO OF THE DEAD 中累计获得 50 次回复体力道具和炸弹
无人机冠军	铜杯	在 D 联赛的所有赛事中获得冠军
无人机爱好者	铜杯	获得所有无人机零件
骰神	铜杯	完成 VR 双六：DiQ 的所有赛程 / 所有规则
游戏玩家	铜杯	游玩所有大型机台游戏
神室町的顶点	金杯	在支线案件“最后的委托”战胜挑战八神的人物
富冈姐亲手做的料理	铜杯	品尝所有富冈姐亲手做的料理
完全称霸 KAMGO	金杯	KAMGO 完成度达到 100%，厉害！

奖杯路线

跟《如龙 极》和之后的作品一样，本作一周目通关之后会解锁漫游模式和EX HARD难度，读取通关存档可以在漫游模式中继续完成没完成的支线案件以及KAMGO的项目，把剩下的那些奖杯解锁之后，再读取漫游模式的存档打EX HARD，最后获得白金奖杯。

一周目打主线的时候，要注意不要漏了找猫的奖杯，以及各章的秘密报告书，否则只能在下一周目补上了。



NS / PS4		
勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极 RPG 宣言！！	Compile Heart	
勇者ネプテューヌ 世界よ宇宙よ刮目せよ！！アルティメットRPG宣言！！	角色扮演	日版
2018 年 12 月 20 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：6912 日元、NS 售价未定		

※本作将会发售中文版，但具体发售时间未定。

本作由位于加拿大魁北克的新兴团队 Artisan Studios 工作室负责开发，这次是它首次与 Compile Heart 合作。而本作也是“《海王星》系列”首次在地图探索方面采用 2D 卷轴式平面设计，不同于以往的 3D 设计。

只可惜本作有着各种大小问题，总体而言游戏体验算不上好。目前本作仍存在较多的 BUG，在交接任务、打开菜单、切换地图时都有可能出现较长的卡顿，通常为 3-5 秒左右。但不幸中的大幸，本作并不会无故闪退，玩家可以不用过度担心自己的存档。



▲布丁看上去像是直接放在了空中。

操作介绍

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	缩放地图
□	先制攻击/使用对应角色的技能
△	召唤布丁/使用对应角色的技能
○	确认/使用对应角色的技能
×	跳跃/取消/使用对应角色的技能
L1	切换阵型
L2	战斗加速

键位	功能
L3	发动破坏攻击
R1	切换阵型
R2	与□△○×组合发动对应角色的女神化
方向键↓+×	跳至下面一层
OPTIONS	打开菜单
触摸板	地图/属性菜单

2D 卷轴式迷宫

二段跳和三段跳

随着剧情推进玩家会学习到召唤布丁以及二段跳。布丁用于当垫脚台跳向更高更远的地方，连按两次 × 后可以实现二段跳，站在布丁上二段跳能跳得更远，可轻易到达地图的任意一个角落。有意思的是，在悬空的平台上布丁可以放在相当靠外的位置，相当于变相增加一段距离。

先出手与被攻击

迷宫中将会有怪物在游荡，以不同的方式触敌将会对战斗开始前的 AP 产生影响。

若直接撞上去会是正常开始战斗，没有什么好说的。若是主动攻击触敌的话，会在开场获得额外 AP，更有利于我方。若是被怪物主动撞上则会在开场减少 AP，不利于我方。不过基本不会被怪物撞上，更多的时候怪物被地图要素（如树叶、蒸汽）挡住，在不知情的情况下便仓促开始战斗。



角色育成

角色属性

每个角色总共有6种属性，分别为体力（HP）、攻击力（STR）、智力（INT）、物防（VIT）、魔抗（MEN）以及敏捷（LUK）。属性的成长主要来自升级和装备，而本作的战斗又特别吃数值，建议多更新下队伍中的装备。



技能属性

本作也同样有技能属性一说，大部分怪物都有一个或更多的属性弱点，以相应的属性魔法攻击就能造成大量的伤害，反之伤害就会降低甚至被吸收。在后期怪物的血量大幅度上涨后，抓弱点攻击则变得尤为重要。在战斗中按触摸板可以调出属性页面，敌我双方的属性详情一目了然。



异常状态

既然有各种属性，那自然也少不了各式异常状态了。所幸本作会上异常状态的怪物并不多，除了侵食外大部分时候硬吃也无妨，但还是推荐用技能或者道具解开，以防不备。所有异常状态如右表：

名称	效果
气绝	无法行动
侵食	一定回合后直接死亡
毒	体力缓慢减少
暗闇	命中率下降
忘れ	无法使用“通常攻击”外的所有技能
クロックダウン	AP获得速度下降
ストップ	无法获得AP
バインド	无法变更阵型
ウイルス	无法获得女神化能量
无气力	无法获得破坏能量

技能和能力的学习

本作的技能不再像传统RPG那样通过升级获取，而是通过武器上的技能熟练度获取。每个武器都有不同的技能。在战斗结束后不仅角色会获得经验，武器上的技能也会获得熟练度，熟练度满后会出现“Master”的字样，意味着玩家即便摘下这件装备后依旧可以使用其技能。能力与技能同理，一样需要通过熟练度来学习。不同的是能力在装备时还需要考虑アビリティポイント（可将其简单地理解为Cost）的分配，效果越强的能力需要的アビリティポイント也越多，怎样合理搭配是获胜的关键。建议让每个角色身上的装备都有正在学习的技能/能力。



战斗系统

行动点数

行动点数（Action Point，以下简称AP）决定了角色们的行动次数。AP会随着时间而增长，只有攒满了足够的AP后角色才能释放技能，效果越强的技能所耗费的AP就越多，是攒多点AP来发大的还是细水长流来几发小的，都取决于玩家的选择。若以敌人的弱点进行攻击还会有额外的AP作为奖励，让技能释放的速度越来越快。



女神化

作为系列惯例，女神化自然不能缺席。在剧情推进至中后期，四位主角将会依次习得女神化（クロム也有相应的加成效果），女神化后角色属性大幅度上涨。战斗中角色的每次攻击都会积攒女神化的能量，攒满即可发动，每个角色单独计算女神化能量。战斗结束后能量不会清零，所以可以考虑在BOSS战前先攒满能量，以防万一。此外女神化后会回满角色的体力值，情急之下也可用于回血。

TIPS 预约特典主题“オリジナルダイナミックテーマ”只有实体版有，数字版没有。目前尚未在PSN商店中单独售卖。



破坏攻击

角色攻击时同样会积攒破坏能量槽，每攒满一格就可使用一次破坏攻击，伤害可观且每位角色都有不同的动画，即便是同一个角色女神化前后的破坏攻击动画也是不一样的。队伍中四个角色共用一个破坏能力槽，除了一格一格放外也可以攒起来一口气放出好几个。需要注意，破坏能量槽在战斗结束后清零。

阵型

阵型是本作战斗的基础，所有的战术都建立在此之上。不同的阵型有不同的加成，可装备的技能也有所不同。突击阵型多是物理攻击，魔法阵型多是魔法攻击，以此类推。而阵型和角色一样也可以升级，越高级的阵型属性加成也就越高。具体如下表：

阵型类别	讲解
突击	主要使用的阵型之一。在前期技能数量不多时推荐统一都使用突击阵型，而且妮普身板较硬能抗更多的伤害。后期专用魔法后就可以先搁置一边了。
魔法	主要使用的阵型之二。游戏中后期想要打出可观伤害基本都要仰赖于对应弱点的伤害魔法，所以魔法阵型的实用性也随之提高。推荐在魔法阵型下装备各种不重复的属性魔法，尽量覆盖所有属性以方便打弱点。
治疗	除了治疗系技能外，推荐在治疗阵型中装备些伤害系魔法技能。这样在团血压力较重的BOSS战下，可以实现边奶边打。但效率较低，伤害来的不如魔法阵型快。
防御	基本用不上的阵型。除非等级差距过大，否则在本作基本不存在被秒杀的情况，防御阵型所提供的属性也就稍显鸡肋。当然也可以考虑将部分治疗阵型中的恢复技能挪至防御阵型中，以携带更多技能。
混合	基本用不上的阵型。虽然美其名曰可以携带多类型的技能，但实际表现不如专精于某一方面的阵型。但也可以用来带哪些食之有味弃之可惜的鸡肋技能，为其他3种阵型节省技能位置。



主线流程

开场剧情结束后立马进入战斗，□△○ × 四个键那个亮了点那个，乱按即可过关。

ラステイション

地点	宝箱内容物
ラステイション	①命のかけら、Credit125②体力の果实、Credit750
西风の溪谷	①木の实×3②毒消し×1、Credit25③火の石×2、Credit75、回复药×1④布のブレスレット⑤生命の实⑥エリクサ–、Credit2000
ラステイション郊外	①大きな岩
ラチェット火山	①目药×3②冷静药×3③回复药×2、Credit150④すごい–エリクサ–、Credit2500、运气の实⑤大きな岩、Credit1500、精神力の实⑥目药×3、耐蚀符×5⑦光る腕轮



■隐藏房间位置。

1. 起床后出门，岔路口向上走到达ギルト触发剧情。这时已经能接到支线任务了，推荐尽可能地都接上，以方便一块完成。可以看到高处还有NPC和宝箱，但此时因为还没学会二段跳，所以暂时不管它们。

2. 走回最开始的建筑物前，出门前往西风の溪谷。出门即会战斗，之后的选项中只能选择否（いいえ）。一路向下走到达ラステイション郊外，看完剧情后建议在这时回一趟ラステイション整理下装备和药品。一般这时玩家身上都有一点小钱了，有做支线任务那就更好。

3. 西风の溪谷上层最左侧有个隐藏房间，但此时里面还没东西。向西风の溪谷最右侧前进，在地图最末侧会有小BOSS铁巨人。因为我们此时只有普通攻击，所以全程无脑按□就行，破坏能量充满一格后按L3结束战斗。

4. 进入火山后一路向下走，进入BOSS二连战。第一战在经过一定回合后自动结束，随便打打即可。第二战クロム加入，前排的两个黑衣人弱点为物理攻击，推荐使用妮普优先将其解决。后排すらら的弱点为魔法攻击，推荐用クロム进行攻击，且这时候的破坏能量应该已储存有相当的量了，一波爆发带走即可。很简单的一场战斗。

5. 战斗结束后可以设定主动技能及调整阵型了。返回ラステイション的公会触发吃饭剧情。吃完饭后前往武器店门口触发剧情，获得Credit200及センソ-ド。之前没调整装备的玩家此时可以把センソ-ド装上。



6. 返回公会，之后可以在这里接支线任务和狩猎任务（ハント）了，此时接上接狩猎任务 0：融解中の威胁。来到火山地图最底部，与诺娃和布兰一同跟任务目标对战。这只フレイムトロ - ル与道中遇到的无异，对物理技能有相当的抗性。推荐使用突击阵型下妮普的ポイズンエッジ，或者魔法阵型下诺娃和布兰的魔法攻击。

7. 战斗结束后诺娃和布兰正式入队，返回ラステイション的公会。剧情结束离开时，别忘了接上新的狩猎任务以及整理诺娃和布兰二人装备。在ラステイション右侧的喷水池处触发特殊事件，可获得奖杯“梦游病”。接下来，从溪谷右上角的地图向フタゴ山前进。



ルウィー地区

地点	宝箱内容物
フタゴ山	①命のかけら、Credit300、万能药②すごい回复药×2、Credit300③リネンの手袋④钢のネックレス⑤かっこいいブレスレット⑥
紫色のイヤリンク	
ノコノ书库	①石ごろ×2②雷の结晶③魔法の腕轮
エフシ–ランド	①シロップ×3②命のかけら×2、Credit250



1. 首先来到フタゴ山。该地图内有很多会吸收物理攻击冰属性スライヌ，不能再依靠以妮普为主的突击阵型了，魔法阵型下诺娃的ファイア很好用。此外一定几率出现稀有怪物钢スライヌ，一般的攻击都无法对其造成有效伤害，推荐使用伤害型道具，将其击败后获得大量经验值以及奖杯





“これが勇者の霸气”。直接往上层右侧走，其他出入口都有人把守无法进入。

2. 进入ルウィ - 后触发剧情，前往ノコノ书库，出发前别忘在武器店购买新的装备，尤其要更换诺娃的武器以应对接下来的 BOSS 战。

3. 往フタゴ山的下中方向前进，会遇到之前所没有的拦路小 BOSS アイスゴ - レム。弱点为火，推荐继续使用诺娃的ファイア做核心输出手段。AOE 攻击多，且比之前遇到的怪物伤害偏高，注意血量的健康。

4. 继续前进到达ノコノ书库，隐藏楼梯在下层左侧的位置，触发剧情后诺娃和布兰暂时离队，这段时间尽量避免战斗吧。从楼梯下去后左右来回移动几次即可触发多次剧情，获得“ふっかつのじゅもんしょ”以及“イストワ - ル辞书Ⅰ”。然后就可以原路返回了，路上学会召唤布丁进行二段跳。随后诺娃被抓走，到达书库入口后布兰入队，先回ルウィ - 吧。

5. 在ルウィ - 触发剧情，如果选择“手伝う”则前去フタゴ山寻找 5 个不思议草。上层最大的图的宝箱内有不思议草 ×3，中层地图左上角宝箱内有不思议草 ×2，复命后从フタゴ山上层最左侧前往游乐园エフシ - ランド。

6. 进入游乐园后触发三铳士剧情，在此处的战斗必定会被击败，之后返回ルウィ - 的公会。从クロム处得知接下来需要前往リ - ンボックス。从フタゴ山下层左侧前往ルウィ -・港，向リ - ンボックス进发。



リーンボックス地区

地点	宝箱内容物
ヤスナヤの森	①毒消し②体ほぐし药、Credit750③紫色の手袋④フェニックスの冠⑤绢糸のヘアピン⑥防御のがんトレッド
レジスタンスの据点	①大きな岩
エフシ–ランド	①回复药×3
ヤンデレラ城・地下	①ダイヤモンドのベルト②青铜の冠③すごい回复药×3、Credit300

1. 下船后进入ヤスナヤの森，贝尔入队。从上层最右处进入リ - ンボックス，走至中间触发剧情，接下来前往レジスタンスの据点。走前可以整理下装备，リ - ンボックス有不少高级装备，但都很贵。

2. ヤスナヤの森下层触发小 BOSS 战。招式与前几次无异，耐性为物理攻击，弱点为土和火。在诺娃不在的情况下，推荐以布兰的ア - スエッジ为核心输出。战胜后往左走进入レジスタンスの据点。

3. 进入据点后与アルティザン对战，交手几回合后即结束战斗，期

TIPS 因为旧版本存在无法推进剧情的重大BUG，所以请尽快更新至最新版本。





间 BOSS 只有单调的普通攻击，伤害不高。剧情结束后前往游乐园，不用大老远用脚走回去，就近找一个存档点快速旅行回到フタゴ山→クリスタル。

4. 到入口有个男子过来寻求帮助，如果选择“手伝う”则前去ルウィ-・港与シルクワァム的人战斗，都是杂鱼可以轻松解决。前往游乐园入口触发剧情，クロム入队。

5. 从入口处到台阶来到ヤンデレラ城·地下，一路向右触发 BOSS 战。BOSS 为四个シルクワァム的队员战斗，攻击力不高但血量较多，保持治疗节奏就能轻松解决。将其击倒后获得“牢屋的键”。这样就可以进入上层的几个小房间了。

6. 进入上层左数第二个房间，诺娃入队同时获得一把相应的武器，同时房间右侧有イストワ - ルの辞书VI别忘了。出城触发剧情，クロム离队。随后触发布兰的个人事件，获得奖杯“ブラン · オブ · ラウンド”。

7. 从ルウィ - · 港上船前往レジスタンス的据点，途中贝尔暂时离队。看完レジスタンスの据点的剧情后贝尔正式入队，集齐四人组前往リ - ンボックス · 港。不过先别着急离开，走前可以先回リ - ンボックス中央触发贝尔的个人剧情，获得奖杯“部屋を明るくして离れて见てね”。

8. 从ヤスナヤの森中层右侧的出口来到リ - ンボックス · 港，随后触发战斗。虽然弱点较少无法瞬间造成大量伤害，所幸血量并不多，轻松解决。



プラネテューヌ

地点	宝箱内容物
サクラロ-ド	①炎の结晶、Credit1200、すごい回复药×2②耐蚀符×2③ミルクのリボン④青色の手袋⑤光の结晶×3、Credit1500、妖精の羽⑥体力のマフラ-⑦冰の结晶×3⑧シロップ
プラネ海	①すごい回复药×2、Credit500②耐蚀符×3、Credit750、雷の结晶×3③解除スイ-ツ×3、Credit750④すごい回复药×2⑤クレアモア⑥漆黑のリボン
水没した塔	①雷の结晶×3、Credit500、万能药×2②すごい回复药×3、大妖精の羽③怀中时计×2、Credit1500、目覚めのトンカチ×2④エリクサ-、Credit1500⑤妖精の羽×2⑥命のリストバンド

1. 下船后来到サクラロ - ド，此处小怪的弱点为光和冰，推荐装上相应属性的技能。下层左侧还有武器屋，可以购得高级装备。下层右侧触发剧情，回入口处的人鱼触发战斗，弱点为火属性。



2. 再次回到サクラロ - ド下层右侧触发小 BOSS 战，耐性为物理攻击，弱点为风。再往前走两步点击调查点下水，来到プラネ海。





3. 走到プラネ海最上层最右侧触发剧情，与潜水艇战斗。耐性为水属性，弱点为雷，伤害较高请注意回复。将其击败后来到水没した塔。

4. 水没した塔的地图较特殊，总共分 4 层，想要在不同的层数间移动需要乘电梯。首想要乘坐电梯就必须要相应的卡片（カ - ド），只要击败相应房间内的怪物即可掉落。アクセスカ - ド 1 位于 1F 右侧的小房间内，

拿到后前往 2F。アクセスカ - ド 2 位于 2F 向下的小房间内，拿到后前往 3F。アクセスカ - ド 3 位于 3F 最左侧的地图内，拿到后前往 4F。4F 最东侧触发剧情进入与三铳士すらら的 BOSS 战。



BOSS：すらら

耐性无，弱点为雷。すらら会频繁使用以雷属性为主的各类伤害技能，暴击率高，此外还有一定概率会给予沉默、延时的异常状态，若治疗角色吃到会非常麻烦。此战治疗角色（一般是布兰）的压力较大，建议准备相应的解除道具，并换上雷属性抗性的技能以防猝死。

5. 将其击败后前进触发剧情，对话选项中选择“もう少し探してみる”获得イストワ - ルの辞书 VII。回到サクラロ - ド往北走触发剧情。剧情暂告一段落后，会要求再次与コンパ对话（コンパを手传う）。强烈建议这里先不与其对话，因为关系着奖杯的获得。



6. 一是コンパ左侧的宝箱，内有イストワ - ルの辞书 V。二是往外走，触发剧情后前往レジスタンスの据点与アルティザン对话，并去フタゴ山找齐三个道具，到了指定地点后直接触发对话，然后再去サクラロ - ド上层最大图的右边触发剧情，随后获得奖杯“nasu wo Tabeta”。再次与コンパ对话推进剧情。

7. 看完剧情后可以再次自由行动，此时世界各地都刷了新的支线任务。但同样，不少地图的怪物配置都发生了变化，硬到不行伤害还高。建议此时还是先往前推剧情并整理下装备，等开放了女神化系统和专门的刷级地点后再回来处理。



女神チャレンジ

1. 和クロム对话后开始妮普的试炼。试炼的战斗都很简单，没什么需要注意的地方，战斗胜利后开放女神化系统以及妮普的女神化。

2. 在ラステイション和ルウィ - 的旅馆前触发诺娃和布兰的试炼。在リ - ンボックス的旅馆前触发事件，进入战斗且贝尔暂时离队。建议先用光属性攻击处理前面最大的怪兽，剩下两个杂鱼慢慢料理即可。贝尔的试炼结束再处理 4 个杂鱼，同样无难度。

3. 在レジスタンスの据点触发剧情，然后从フタゴ山上层左侧前往游乐园エプシ - ランド。入园后触发战斗，因为全员强制女神化且没有时间限制，战斗很简单。

4. 布兰和贝尔离队，期间会与几只怪物战斗，无威胁。剩余的人进入ヤンデレラ城，在上层最右侧触发剧情后出城，然后进入新地图イストワ - ル内部。





イストワール内部

地点	宝箱内容物
イストワール内部	①抗ウイルス药×2②知力の实、Credit1500、大妖精の羽③すごい回复药×3、Credit1000④万能药×2⑤すごいエリクサ–





1. 这张地图就是一本道，中间没有岔路。注意这里角色的技能配置发生了变动，需要玩家自己重新设置。很多容易跌落的地方被云雾挡住了，而一旦跌落后要从第一张图开始走，非常费时间。

2. 走至右侧后进入战斗，依旧是全员强制女神化。敌人无弱点也无耐性，注意暴击即可。到达最上层的地图后，沿着门反着跳进入隐藏房间，里面全是稀有怪物钢スライヌ，开始愉快的刷级吧。出来后进入 2 连 BOSS 战。


■从这里往下跳。

BOSS：ボスモン

弱点为冰、耐性为物理攻击、吸收为火。攻击多为物理单体攻击，在女神化下伤害并不高。此战结束后女神化解除。

カメラマン2号、神村まい

カメラマン 2 号弱点为雷，神村まい则无弱点也无耐性。因为有弱点且范围伤害较高，建议先集中处理カメラマン 2 号。注意カメラマン 2 号在死亡时会自爆，角色当前血量低于 2000 很容易被秒杀。而神村まい会自己吸血，但伤害不高。两人的血量都不多，加起来甚至都没有之前的ボスモン多。

战斗结束后离开エプシ - ランド，前往新レジスタンスの据点触发剧情，然后从任意一个港上船前往ポリ - アイランド。



ポリ－アイランド

地点	宝箱内容物
ポリ－アイランド	①すごい万能药×2②妖精の羽×2、Credit1750、力の实③ワールト④すごい万能药×3④大妖精の羽、Credit2000
シルワアム总本部	①命の石、Credit500②防御のブレスレット③妖精の毛×2、Credit1250④铜のイヤリング⑤妖精の羽×2、Credit1250
土管の中	①万能药
フィ－リンの部屋	①大きな岩



1. 走至上层存档点处触发剧情并战斗，敌人的攻击力会不停地叠高，在女神化下一口气秒杀即可。

2. 进入シルクファム总本部，在上层最左侧触发 BOSS 战。



BOSS：フィ-リン

本战强制女神化，BOSS 无弱点也无耐性，虽然血量相当高，但只要将其血量削减至一定程度后结束战斗。フィ - リン会随机释放各种属性的高伤害魔法攻击，建议战斗前将角色的弱点属性装备都换一下。

3. 战斗结束后进入土管の中，地图为一本道，中间有个水管可以下去。触发剧情后与クロム对话即可离开，建议离开前先探索完地图。在新レジスタンスの据点门前看完剧情后，前往乐园エプシ - ランド。与左数第二个 NPC 对话触发剧情。在任意一个港坐船，在船上进入 BOSS 战。



BOSS：タコモン

弱点为雷，吸收为水。血量较多，但攻击十分单调，多为单体物理攻击或单体火属性攻击。慢慢磨死即可。

4. 到达コンパの家，结束剧情后前往任意港坐船前往ポリ - アイランド。建议在出发前整理下装备，接下来要应对主线剧情最后的战斗了。此外，可以和クロム对话以返回イストワ - ル内部。一路向シルクワァム总本部前进。

5. 在上层右侧的口进入フィ - リンの部屋，剧情结束后在中层最右侧踩布丁跃至下个区域。出去后开始BOSS 三连战，中间没有整备的时间。



BOSS：フィ-リン

与第一次一样本战强制女神化，弱点和技能等都基本和第一次一样。不同的是本次フィ - リン会强化自己的攻防等属性，并随机给予各种异常属性。若等级不够高，建议此时切换至防御阵型并专注于治疗，以防灭队。攒出破坏攻击一口气解决吧。

BOSS：三铳士

这次将要同是面对三铳士三人。神村まい和カルメラマン２号的行动模式与之前无异。不知是否是 BUG，三人中总有一个会长时间不动，且这个人多数情况下是カルメラマン２号（但还是会自爆），所以这次可以先不管她。集中火力第一个收拾掉鳶ハクケイ，会上群体 BUFF 还是挺烦的。

6. 战斗结束后与面前的怀古の究极龙对话，对话选择“いいえ”随机进入战斗。如果选择“はい”则会被困在一个没有出口的地图内，必须读档重来，请务必注意。



▲即便选了“はい”也没有任何奖励，若真的想选请提前留好存档。

BOSS：怀古の究极龙

流程上的最终 BOSS。弱点为雷和土，耐性为火、冰以及风，血量有４万。会非常频繁的进行物理、风、火、冰４种属性的 ,AOE 攻击，同时伤及４个角色，有一定团血上的压力务必注意注意回血。但因为有弱点的存在，用高伤害的魔法砸上去即可。

战斗结束后看完最后的剧情，流程结束，看完片尾动画后玩家可以继续探险。返回コンパの家触发剧情，结束后获得奖杯“おっぱい勇者”。因为没有多周目的设定，所以不存在继承要素一说。



▲因索尼近来的严查，所以这张福利图也不可避免地遭到了“毒手”，可以看到蒸汽已经多到有些诡异了。

支线任务

ラステイション地区

●挑战者求ム

报酬： Credit2000、Credit25000、Credit100000、铜スライヌのベルト

1.游戏开始时就会自动接上这个任务。

2.在全世界收集魔石，总计需要500个，集齐后找西风の溪谷上层的ガ-ボ口复命。

●孤儿院の恩人

报酬： XP50、生命の实×1

1.在ラステイション的シル处接任务。

2.将回复药×3以及500+100总计1500Credit带回给委托人。返回原地复命，开启下一阶段任务孤儿院の恩人*。

●孤儿院の恩人*

报酬： XP500、Credit500、妖精の羽

1在ラステイション的シル处接任务。需要完成前置任务孤儿院の恩人，需要注意这个任务和上个任务名字完全一样，为方便区分加了*号。

2.利用快速旅行前去ラステイション郊外与エンさ对话，再给委托人2000Credit即可完成任务。

●かくれんぼ

报酬： XP900、Credit300、万能药

1.在ラステイション的ヤロ-接任务。

2.クスマン在二楼最右侧的房间内。ミカ在地图一层最右侧的房屋内。オケ-在最高的塔顶处，需要使用二段跳。找齐三人后返回原地复命。

●臆病な队员

报酬： XP10、Credit50、木の实

1.在ラステイション的レッティ处接任务。注意这是个限时任务，离开ラステイション后这个NPC会消失，后续任务自然也无法完成。

2.目标物品就在旅馆二楼，拿到后返回原地复命。

TIPS 通关后有可能会出现进度条不动的问题，需要关闭游戏重新再打一遍BOSS。

●臆病な队员（再び）

报酬：XP30、Credit100、回复药

1.在西风の溪谷下层的レッティ处接任务，需要先完成前置任务臆病な队员。

2.接完任务后旁边会出现怪物，将其击倒后返回原地复命。

●臆病な队员（また！？）

报酬：XP10、Credit300、たくさんの木の实

1.在ラステイション郊外的レッティ处接任务，需要先完成前置任务臆病な队员（再び）。向左走就能看到目标人物ナナリ-，和其对话后返回原地复命。

●安全第一

报酬：XP50、Credit150、银の冠

1.在ラステイション最左侧的房子内的アル（黄色头发）处接任务。

2.在西风の溪谷击杀6只スライヌ。返回原地复命。

●本の虫

报酬：XP500、Credit500、冷静药

1.在ラステイション最左侧的房子旁的セラ处接任务。

2.目标物品在ノコノ书库地图右上的最左侧宝箱内，拿到后返回原地复命。

●（そんなに）强くない精神

报酬：XP30、Credit800、雷の结晶

1.在位于ラステイション最上面的ララ处接任务。

2.任务所需的电气传导体在フタゴ山上层最大的地图内的宝箱内，拿到后返回原地复命。

●疑う少年（1）

报酬：XP12000、Credit500、木の实

1.在ラステイション酒店左侧的ジョジョ处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.击杀50个任意怪物并保证身上有9999Credit后返回原地复命即可。

●疑う少年（2）

报酬：XP16000、Credit2300、生命の手袋

1.在ラステイション酒店左侧的ジョジョ处接任务，需要完成疑う少年（1）。

2.先完成40个支线任务，然后和ジョジョ对话。シャイニングソ-ド则在イストワ-ル内部出现的怪物スチ-ルゴ-レム有掉落。拿到后返回原地复命。

●疑う少年（3）

报酬：XP22000、Credit9999、フェアリ-スピア×1

1.在ラステイション酒店左侧的ジョジョ处接任务，需要完成疑う少年（2）。

2.笔者在经过多次尝试后，仍然无法在リ-ンボックス的NPCタナン处得到任务物品グリフィンの爪，初步推断应该是有BUG。建议玩家们跳过这个任务，白金不需要完成所有支线任务。

●古い友人

报酬：XP100、Credit150、ウイングスピア

1.在ラステイション酒店左侧的カイトス处接任务。

2.与リ-ンボックス最高处的ロイ对话完成任务。

●气持ち悪いモンスタ-

报酬：XP50、Credit125、普通のブレスレット

1.在西风の溪谷的マズラ接任务。

1.就在西风の溪谷击杀6只スライヌ即可，切换下地图就能刷新。打完返回原处复命。

●美容クリ-ムの材料

报酬：XP500、Credit400、万能药×1

1.在西风の溪谷的ミレ-ニ处接任务。

2.なぞの粪在西风の溪谷中层最大的地图处的宝箱内。スライヌゼリ-通过击杀西风の溪谷出现的怪物スライヌ获得。鱼の内脏通过击杀フタゴ山出现的怪物ブルフィッシュ获得。汗の结晶通过击杀西风の溪谷出现的怪物アロイソルジャ-获得。凑齐后回去原地复命。

●宇宙人

报酬：XP400、Credit200、精神力の实

1.在西风の溪谷的ミレ-ニ处接任务。

2.陨石在ラチェット火山最下面的一张地图。在诺娃和布兰入队的那场战斗结束后别着急走，往前走两步就能看到。拿到后返回原处复命。

●まさしくお使い

报酬：XP50、Credit200、すごい回复药

1.在ラステイション郊外中间的房屋内的やンガン处接任务。

2.在西风の溪谷的几个宝箱内可获得毒消し×1、火の石×2，在ラチェット火山的宝箱内可获得目药×3。剩下的1个毒消し在西风の溪谷出现的怪物身上都有掉落，掉率还算可观。刷完后返回原地复命。

●ビジネスパ-トナ-（1）

报酬：XP150、Credit2001、すごい回复药

1.在ラステイション郊外的レイナル处接任务。

2.凑齐500+1500总计2000Credit，来源不限。前期手头比较紧，而这个任务本身收益很有限，建议事后再来完成。凑齐后返回原处复命。可以接任务ビジネスパ-トナ-（2）。

●ビジネスパ-トナ-（2）

报酬：XP1500、Credit5000、体力の实

1.在ラステイション郊外的レイナル处接任务，要求先完成前置任务ビジネスパ-トナ-（1）。

2.凑齐5000+10000总计15000Credit，来源不限。凑齐后返回原处复命。可以接任务ビジネスパ-トナ-（3）。

●ビジネスパ-トナ-（3）

报酬：XP5600、Credit10000、体力の实

1.在ラステイション郊外的レイナル处接任务，要求先完成前置任务ビジネスパ-トナ-（3）。

2.凑齐20000+35000总计55000Credit，来源不限。凑齐后返回原处复命。

●魔法の研究者（1）

报酬：XP4000、Credit2000、魔法のブレスレット

1.在ラチェット火山的アンジェリス处接任务。

2.银矿石在ラチェット火山出现的盗贼就有掉落，但掉率感人请做好心理准备。バ-ル则要在プラネ海击杀怪物ピラニア掉落。凑齐后回去原地复命。

●魔法の研究者（2）

报酬： XP10、Credit20、爱のベルト

1.在ラチェット火山的アンジェリス处接任务，需要完成魔法の研究者（1）。

2.チュ-リップの雄しべ在ヤスナヤの森出现的フォレストゴ-レム有掉落。四つ叶のクロ-バ-同样可以在ヤスナヤの森找到。凑齐后回去原地复命。



ルウィー地区

●エリクサ-中毒

报酬： Credit2000、不思议なリストバンド

1.在フタゴ山的リブキ-处接任务。

2.收集1个エリクサ-，各地的宝箱里经常有。拿到后返回去原地复命。

●安全な道

报酬： XP80、Credit300、バトルマフラ-

1.在フタゴ山的ト-ロン处接任务。

2.在フタゴ打败5个ウォ-タ-ゼリ-以及2个涡男，返回原地复命。

●マジカルラブ

报酬： XP220、Credit500、光の石×3

1.在ルウィ-·港的入口附近的ビィナ处接任务。

2.与リ-ンボックス的キルン对话，返回原地复命。

●空に浮かぶ大きな影

报酬： XP130、Credit300、绵の手袋

1.在ルウィ-的ジョアナ处接任务。

2.目标物品在フタゴ山上层最大图的宝箱内可获得，拿到后返回原地复命。

●ねぷねぷ宅配便

报酬： XP1000、Credit300、すごい万能药

1.在ルウィ-的カラバ-处接任务。

2.シノック在ルウィ-入口处附近，ネラ在酒店外的树下，シノ在商店里，ゲラルト在酒店二楼。给四人送完货后返回原地复命。

●生物学者

报酬： XP4000、Credit3100、生命のガントレット

1.在ルウィ-公会中的コルトネ处接任务。

2.500只怪物打什么都行，不限制种类，随着剧情推进会自然而然的完成。若想刷的话回西风の溪谷打最弱的スライヌ即可，刷完后返回原地复命。

●足りない食材

报酬： XP200、Credit300、火の石

1.在ルウィ-公会门口的ルファ处接任务。

2.フタゴ山出现的怪物ブルフィッシュ会掉落所需素材，集齐五个后返回原地复命。

●さまよう影

报酬： XP6150、Credit7150、革のネックレス

1.在ルウィ-旅馆右侧的キ-ス处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.前去ヤスナヤの森击败4只涡男，返回原地复命。

●珈琲爱好家

报酬： XP1200、Credit1300、生命の实

1.在ルウィ-公会门口的モレノ处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.ロボタの豆在フタゴ山中层最大图左上角隐藏房间的宝箱内，拿到后回原地复命。アルミの豆在フタゴ山上层最大图左下角宝箱内。

●ドリ-ムカムトゥル-

报酬： XP1500、Credit1000、精神力の实

1.在ルウィ-旅馆一楼的ドリ-处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.直接和在ルウィ-旅馆二楼的アリア对话完成任务。

●人形の研究

报酬： XP1140、Credit765、茶色の手袋

1.在ルウィ-左侧房子内的オダ-ル处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.目标物品在ノコノ书库的エビルリベル有掉落，凑齐后回原地复命

●デスのノ-ト

报酬： XP400、Credit400、耐蚀符

1.在ノコノ古代书库入口处的ルファ处接任务。

2.在书库下中最右侧的宝箱内可以拾得目标物品，回原地复命。

●マジカルラブ

报酬： XP220、Credit500、光の石

1.在ルウィ-·港接任务。

2.与リ-ンボックス的キルン对话，进去后就能直接看到人的位置。对话后回原处复命。

●珍しい果实

报酬： XP1100、Credit1000、体力の实

1.在フタゴ山的ト-ロン处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.目标物品在ポリ-アイランド上层最右侧的宝箱内，拿到东西后回原地复命。

●ブレイククリスタル

报酬： XP6000、Credit7500、イ-ス、ドラグ-ンレイピア

1.在フタゴ山的マ-ティ处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.四个碎片分别位于四个不同的地图，可以在地图上直接看到具体位置。风のクリスタルの欠片在西风の溪谷。水のクリスタルの欠片在プラネ海。火のクリスタルの欠片在ラチェット火山。地のクリスタルの欠片在ポリ-アイランド。

●湖の王样

报酬： XP3400、Credit2100、神秘的な手袋

1.在エプシ-ランド的ラヌ-ル处接任务，从土管の中回来后出现。

2.ピラニアのエラ在プラネ海的ピラニア有掉落。マッドフィッシュの脂身在イストワ-ル内部的マッドフィッシュ有掉落。うみぎょの皮在ヤスナヤの森的うみぎょ有掉落。集齐后返回原地复命。

●ゲ-ム大会 その1

报酬：XP1500、Credit500、妖精の羽×2

1.在エプシ-ランド的イララ处接任务，从土管の中回来后出现。

2.电子部品在水没した塔出现的自律型タブレット有掉落。再将9000Credit一并给予后完成任务。

●ゲ-ム大会 その2

报酬：XP12000、Credit5000、すごいエリクサー

1.在エプシ-ランド的イララ处接任务，需要完成前置任务ゲ-ム大会 その1。

2.在フタゴ山击杀アイスゴ-レム两只，ウォ-た-ぜり-三只，然后回原地复命。

●ゲ-ム大会 その3

报酬：XP4000、Credit100、大妖精の羽、Nアックス

1.在エプシ-ランド的イララ处接任务，需要完成前置任务ゲ-ム大会 その2。

2.分别与リ-ンボックス最右侧房子内的ジーラ，サクラロード上层最右侧的ニナ，ルウィ-旅店外的マリア、ラステイション中间的房屋内的アヴァン四人对话。回去原地复命。

●宝石オタク

报酬：XP3800、Credit2600、ガラスのリボン

1.在エプシ-ランド的ロゼ处接任务，从土管の中回来后出现。

2.金矿石在ラチェット火山有大量掉落。オリハルコン在フタゴ山上层左侧的宝箱内。ミスリル矿石在サクラロ-ド的グッドウォ-ル有掉落。凑齐后返回原地复命。



リーンボックス地区

●真の友情

报酬：XP460、Credit340、テュアロン

1.在リ-ンボックス最左侧的隐藏房间内的サク处接任务，需要跳过一个裂口。

2.目标任务ツ-ビ位于ヤスナヤの森中层最左侧的隐藏房间内，对话结束后，右侧出现一个怪物，击败后返回原地复命。

●实验的な料理

报酬：XP250、Credit600、体力の实

1.在ヤスナヤの森的レザ-ス处接任务。

2.怪しい野菜和変な香辛料在ヤスナヤの森出现的ラッタスペル有掉落。臭い花在ヤスナヤの森出现的フォレストソルジャ-有掉落。回去原地复命。

●ハンティングフェス

报酬：XP950、Credit500、手作りのブレスレット

1.在ヤスナヤの森的ルイッグ处接任务。

2.在西风の溪谷击杀10只ワイルドキャット，回去原地复命。

●ニャイドル

报酬：XP1100、Credit150、すごい回复药×3

1.在リ-ンボックス的公会内的フュガ-ル处接任务。

2.在西风の峡谷杀ワイルドキャット可获得目标物品，凑齐后返回原地复命。

●モンスタ-袭击

报酬：XP10000、Credit6000、光の结晶

1.在リ-ンボックス的リ-チュン处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.在ヤスナヤの森击杀ラッタスペル以及フォレストソルジャ-各10只，返回原地复命。

●スイ-トメモリ-

报酬：XP1500、Credit1200、生命の实

1.在リ-ンボックス的ルユン处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.目标物品在ヤスナヤの森的怪物有大量掉落，集齐后返回原地复命。

●ネプ邮便

报酬：XP16000、Credit3500、妖精の羽

1.在リ-ンボックス的ロイ处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.和ラステイション的カイトス对话完成任务。

●Into the Wilderness

报酬：XP10800、Credit7500、すごい回复药×3

1.在リ-ンボックス的アイシェ-ル处接任务。

2.在ヤスナヤの森击杀5只ウインドトロ-ル，返回原地复命。

●お礼のお花

报酬：XP350、Credit300、ウェ-ブハンマ-

1.在リ-ンボックス接任务。

2.在ヤスナヤの森分别击杀ラッタスペル和うみぎょ各两只，杀完后返回原地复命。

●兄妹爱

报酬：XP200、Credit600、シロップ

1.在リ-ンボックス接任务。

2.目标人物イル-在ヤスナヤの森中层最右，与之对话后返回原地复命。

●物理的研究者（1）

报酬：XP10、Credit20、竞技用手袋

1.在ヤスナヤの森上层最大图的アットコルト处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.铁矿石可以通过击杀西风溪谷出现的アロイソルジャ-获得。王样的锁在ノコノ书库出现的怪物魔术师有掉落。集齐所有东西后返回原地复命。

●物理的研究者（2）

报酬：XP10、Credit20、狮子のバレッタ

1.在ヤスナヤの森上层最大图的アットコルト处接任务，完成物理的研究者（1）后出现。

2.金矿石在ラチェット火山的怪物身上有大量掉落。泥石在ヤスナヤの森的フォレストソルジャ-就有掉落。集齐所有东西后返回原地复命。

●物理的研究者（3）

报酬：XP10、Credit20、生命の指轮

1.在ヤスナヤの森上层最大图的アットコルト处接任务，完成物理的研究者（2）后出现。

2.银矿石在ラチェット火山的盗贼身上有掉落，但是掉率比较感人，请做好心理准备。钢スライヌ的皮膜则要打世界各地随机刷新的钢スライヌ了，即便遇不上也不用急，在イストワ-ル内部的隐藏房间内有大量钢スライヌ。凑齐后返回原地复命。

●庭を荒らす者たち

报酬：XP980、Credit1050、土の结晶

1.在ヤスナヤの森的上层靠左的キナ处接任务。

2.在ヤスナヤの森击败3只ラッタスペル后返回原地复命。

●レジスタンスの训练

报酬：XP500、Credit400、力の实

1.在レジスタンスの据点的ヘラ处接任务。

2.接完任务后旁边会出现一个怪物，击败后再与ヘラ对话即可完成任务，战斗很简单。

●ウィ-·ウィル·ロック

报酬：XP800、Credit750、べっ甲のヘアピン

1.在ヤスナヤの森下层的デントン处接任务，女神チャレンジ后出现。

2.在ヤスナヤの森击败7只フォレストゴ-レム后返回原地复命。

ポリ－アイランド

●植物マニア

报酬：XP4500、Credit3100、クリスタルのブレスレ

1.在ポリ-アイランド的ユ-バ处接任务。

2.就在接任务的左侧小房间的宝箱内有黄色い花びら。不思议な草在ヤスナヤの森上层最大图的宝箱内。オレンジ色の花在ポリ-アイランド上层最左侧的宝箱内。赤い花びら在西风の溪谷中层隐藏房间的宝箱内。当然，除了不思议な草剩下的三样都可以通过击败怪物掉落，做这个任务时玩家很有可能已经集齐了。集齐后返回原地复命。

●复兴の兆し

报酬：XP1200、Credit900、运气の实

1.在ポリ-アイランド的スコラリア处接任务。

2.目标物品在水没した塔有大量掉落，绕两圈就能全部集齐。集齐后返回原地复命。

●约束の印

报酬：XP5200、Credit3670、おとめのヘアピン

1.在ポリ-アイランド的フィ-ン处接任务。

2.ポリ-アイランド下层最长条的地图内就能拾取目标物品，拿到后返回原地复命。

●组织からの逃亡

报酬：XP5500、Credit3800、エリクサ-

1.在シルワァム总本部的ホ-ヘ-处接任务。这是个限时任务，主线剧情结束后该NPC消失。

2.在シルワァム总本部找5个シルクワァム兵并将其击败，返回原地复命。

●コ-ヒ-メ-カ-

报酬：XP5800、Credit6000、无名刀

1.在土管の中的リュッカ处接任务。

2.电气传导体和LED照明（大）在土管の中的宝箱内都能拾取。电子部品在水没した塔出现的自律型タブレット有掉落。スパナ在エプシ-ランド的宝箱内。凑齐所有东西后返回原地复命。



白金详解

只为白金的话，全程跳剧情＋战斗快进大概不到 20 小时即可白金，难度较低。奖杯设置上与之前的《四女神 Online》如出一辙，难点基本还是角色等级＋支线任务＋几个有可能错过的特殊剧情奖杯。不同的是支线和狩猎任务不需要全做完，支线做 30 个狩猎做 15 个即可。而某特殊房间的存在也使得等级和金钱都不再成问题。



名称	杯种	取得条件
真の勇者	白金	玩尽了勇者海王星的证明！您就是真正的勇者！
女神再临	银杯	夺回了女神之力
不思议な本	铜杯	得到伊丝特娲儿
明るい未来へ	银杯	打倒怀古の究极龙，守护游汐叶界的未来
nasu wo Tabeta	银杯	吃下了茄子
おっぱい勇者	银杯	大家一起去泡温泉
心の友よ	铜杯	救出诺娃
勇者パ–ティ–の团结力	银杯	大量的Chain都系起来了
女神勇者ネプテュ–ヌ	金杯	再次以女神的身份努力
最后の仲间	铜杯	贝尔正式成为伙伴
ネプテュ–ヌガチ势	金杯	妮普褆努的等级达到100
ネプテュ–ヌ无双	银杯	击败300个敌人
トレジャ–ハンタ–	银杯	打开了大量宝箱
はじめての仲间	铜杯	诺娃和布兰成为了伙伴
大富豪ネプテュ–ヌ	金杯	身上所持的Credit超过500000
初代女神	铜杯	目睹了初代女神“クロムハ–ト”的模样
时をかける女神	铜杯	打破伊丝特娲儿，回溯时间
クロムたんハアハア	铜杯	叫出“クロムたんハアハア”
タコパ	铜杯	享受章鱼派对
梦游病	铜杯	诺娃的梦游歌曲开始了
プラン・オブ・ラウンド	铜杯	脑内会议，开始
部屋を明るくして离れて见てね	铜杯	整整玩了三晚的游戏
必杀技をくらえ–!	铜杯	第一次发动破坏攻击
お宝发见!	铜杯	第一次打开宝箱
仲间?	铜杯	似乎可以召唤プリンヌ了
しんでしまうとはなにごとだ	铜杯	全员倒下，Game Over
必要なかつた?	银杯	集齐7本伊丝特娲儿的字典

名称	杯种	取得条件
赏金稼ぎ	银杯	完成15个狩猎任务
武器コレクター	铜杯	入手30种武器
アクセコレクター	银杯	入手合计70种首饰和手镯
主人公だからね！	银杯	使用妮普褆努超过100次
富豪ネプテューヌ	银杯	身上所持的Credit超过250000
スキルエキスパート	铜杯	学会了超过50种技能
これが勇者の霸气	银杯	打倒了钢スライヌ
ねぷ子さんは顽张りました	金杯	完成了30个支线任务
勇者への道	铜杯	第一次打败怪兽

梦游病

诺娃的限时特殊事件奖杯。在诺娃和布兰入队并看完ラステイション的剧情后，在ラステイション喷水池处触发，随后获得奖杯。

ブラン・オブ・ラウンド

布兰的限时特殊事件奖杯。救出诺娃、クロム离队后在ルウィ - 触发，随后获得奖杯。

部屋を明るくして离れて见てね

贝尔的限时特殊事件奖杯。贝尔正式入队（跳出奖杯“最后の仲间”）后，前往リ - ンボックス地图中央触发剧情，随后获得奖杯。

おっぱい勇者

通关后返回コンパの家触发剧情，随后获得奖杯。

nasu wo Tabeta

第一次打倒すらら返回コンパの家时，直接掉头往大门处走即可接到任务。完成一系列任务后获得奖杯，任务的具体完成方法详见流程部分。

ネプテューヌガチ勢/富豪ネプテューヌ

这两个奖杯是一码事，所以这里一起讲。イストワ - ル内部最上层左侧，从缺口处直接跳下可以见到成批的稀有怪物钢スライヌ，将其击杀后轻松获得大量的金钱和等级，最终战前或者通关后和クロム对话可以返回イストワ - ル内部无限刷。如果还没解锁“武器コレクタ -”和“アクセコレクタ -”，可以用刷出来的钱把武器屋里的装备都买下来。需要注意奖杯“富豪ネプテュ - ヌ”要求的是身上目前所持有的 Credit 达到 500000，花出去的是不算的。

必要なかった？

伊丝特娲儿的字典总共七本，所在的位置都还算明显。需要额外注意的是最后一本，一旦在剧情选项里错过本周目将无法再获得。

编号	所在地图	具体位置
Ⅰ	–	剧情自动获得
Ⅱ	リ–ンボックス	最左侧隐藏房间内
Ⅲ	ラステイション	旅馆屋顶上
Ⅳ	サクラロ–ド	上层最大的地图内的最上方
Ⅴ	コンパの家	最左侧
Ⅵ	ヤンデレラ城・地下	上层左数第二个房间内
Ⅶ	水没した塔	在离开时的剧情选项中选择“もう少し探してみる”

赏金稼ぎ

包括主线任务中必须要打的 0：融解中の威胁，狩猎任务总计有 21 个，奖杯只要求 15 个。狩猎任务在ラステイション、ルウィ - 以及リ - ンボックス三地的公会中领取，10 以后的狩猎任务难度陡增，请做好相应的准备。狩猎任务的目标位置如下表：

任务名	所在地图	具体位置/补充
0：隔离中の胁威	ラチエット火山	主线任务中完成
1：怒りのパパ	西风の溪谷	上层左侧隐藏房间内
2：砂游び	西风の溪谷	中层左侧的隐藏房间内
3：咒われた书物	ノコノ古代书库	下层最左侧
4：スライヌのくせに	ヤンデレラ城・地下	下层向上的房间内
5：ヒエヒエ	フタゴ山	中层左侧的隐藏房间内
6：ベ–タカロテン	ヤンデレラ城・地下	下层左侧
7：荒々しく	サクラロ–ド	中层右侧的房间内
8：きのせい	土管の中	上方的隐藏房间内
9：坏れたスライヌ	エフシ–ランド	地图中央
10：不气味な微笑み	コンパの家	就在屋外
11：反击の备え	シルクワアム总本部	下层右侧
12：怒りの炎	ラチエット火山	中层最长图右侧
13：静寂の冰	フタゴ山	下层右侧
14：スライヌ?	ラチエット火山	中层最短图内
15：伪りの光	ヤスナヤの森	中层左侧的长图内
16：怨念の魂	ポリ–アイランド	下层最左侧
17：作られた力	プラネ海	中层最左侧
18：真实の暗	ポリ–アイランド	上层最右侧
19：歪んだ心	シルクワアム总本部	上层最左侧
20：霸者	土管の中	最右侧



Illust:つなこ

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 奖杯“トレジャーハンター”所要求的宝箱数量包括支线任务的宝箱。如果最后剩下这个奖杯的话，可以考虑去做做跑腿支线任务。

攻略透解 GUIDE THROUGH



游戏版本：1.2
通关时间：50小时

在上期UCG我们在“特快专递”栏目中向大家介绍了本作的基本系统，本期则会为大家奉上关于本作的详细攻略和全支线要素，系统说明方面也进行了不少补充，希望能够帮到大家顺利制霸本作。

3DS	
女神异闻录Q2 新影院迷宫	Atlus
ペルソナQ2 ニュー・シネマ ラビリンス	角色扮演 日文版
2018年11月29日 本地1人	无对应周边
售价为7538日元	

操作



按键	作用
A	确定
B	取消/（战斗开始菜单中）逃跑
X	打开菜单/（战斗中在队伍行动前）使用支援技能/（战斗中在某一队员行动时）使用道具
Y	放大或缩小下屏地图比例（绘制地图只有在放大比例时才能进行）/（战斗中）移动我方角色在队伍中的位置
L	左平移/（战斗中）查看敌人的耐性和弱点
R	右平移
↑	前进
↓	后退
→	右转
←	左转
左摇杆	下屏小地图在放大比例时移动小地图
B+左摇杆	不移动的情况下查看左斜前方和右斜前方的状况
Start/Select	快速回复/（打开菜单时）记录或中断/（战斗时）开启自动攻击

关于游戏难度

作为系列的传统，本作在开始游戏时依然会有游戏难度的选择，共分Safety、Easy、Normal、Hard、Risky五档难度，Safety和《女神异闻录5》类似，不仅敌人整体强度偏低，且我方全灭后可以直接原地复活，适合于不想在迷宫探索和战斗上耗费精力，只是单纯想看剧情的玩家。Easy的敌人强度基本接近Safety，只不过没有原地复活的功能，适合想要轻松游戏又不想极端无脑的玩家。而对于“《女神异闻录Q》系列”的设定与系统有一定理解，能够适应比较高强度战斗的玩家可以选择Normal或是Hard进行游戏，而且从Safety到Hard为止的四个难度都可以在游戏中随时切换。此外，本作依然为追求刺激和挑战的高手玩家准备了最强的Risky难度，Risky难度除了敌人强度很高之外，还有必须将主人公强制编入战斗且主人公一旦死亡会直接GAME OVER的独有限制，一旦选择了Risky难度，玩家除非重新开档，否则无法在游戏中切换其他难度。

另外虽然来自“《女神异闻录》系列”的四位主人公都参战了本作，在他们入队时玩家需要输入他们的名字，但只有《P5》的主人公Joker被视作本作的主人公，他在游戏中几乎没有台词，而游戏中的剧情选项也均是以Joker的视点而展开。而他的主要人格面具的等级也被视为Wild Lv（影响到我方在天鹅绒房间中可以合成的人格面具的最高等级）。



队伍编成（Party）

本作随着剧情的展开，共有包括《女神异闻录3》、《女神异闻录4》和《女神异闻录5》三作在内总共28名角色加入队伍，玩家需要在这些角色中可以选择最多5名角色组成小队探索迷宫，而5名角色组成的队形类似于“《世界树迷宫》系列”，分为前列和后列两种位置，每列最多3人。角色在队伍内的位置对战斗会有一定影响，例如我方处于前列的角色会有更高概率受到敌人的攻击；前列角色使用近战攻击技能命中后列敌人时伤害会有削弱，而后列角色无法使用近战攻击技能直接攻击后列敌人等，当前列全灭后，后列成员会自动变为前列；针对这些特点，我方应该尽量将以远距离攻击为主、且HP和防御力较低的角色配置于后列，让高HP高防御的角色置于前列作为坦克，担任坦克的角色最好能够持有诸如ラインガ-ド、オ-ルガ-ド等嘲讽技能，可以在同伴危急时帮忙替挡攻击，但也要注意当敌人使用多段或全体攻击技能时，使用了嘲讽技能的角色会一口气吃下所有攻击，血量不满时有可能猝死，因此坦克角色需要根据战斗中的实际情况来使用技能，并不能无脑嘲讽。



导航（NAVI）

在《女神异闻录》系列”中都有着导航角色的设定，他们虽然不能亲自下场战斗，但可以在战斗和探索中为玩家提供各种重要的辅助功能。本作共有3位可以担任导航职责的角色，分别是《女神异闻录3》的山岸风花、《女神异闻录4》久慈川りせ和《女神异闻录5》的佐仓双叶。而玩家在队伍中最多可以配置两名导航（不占用5人出战队伍的名额），这两位导航角色一人担任“战斗导航（Battle Navi）”，一人担任“迷宫导航（Field Navi）”，设定为战斗导航的角色虽然无法参与战斗，但是可以在战斗中使用她的人格面具上的战斗支援技能，而设定为迷宫导航的角色，她的人格面具上的迷宫支援技能可以在探索迷宫时发挥效果，而本作中的人格面具上也有一部分技能为导航专用，技能说明都是“情报支援专用・バトルサポ-ト/ダンジョンサポ-ト”，如お宝スキミング（采集点获取物品效率提升）、英气の泉（战斗中我方全体HP每回合回复5%）等等，技能名字前也有特定的图标。总之导航角色可以使用或者发挥效果的技能是和其设定的职责所对应的，大家在合体和装备辅助人格面具时不要弄错了。



3位导航角色的主要人格面具技能一览

名称	技能类型	效果	习得等级
■山岸风花			
エスケ-プロ-ド	战斗支援	脱离战斗并返回该层迷宫入口处	-
リスクヘッジ	迷宫支援	高概率阻止敌方的先制攻击	-
愈しの神风	战斗支援	回合结束后我方全体HP中回复，持续3回合	-
サ-ドアイ	迷宫支援	在地图上显示周围的敌人、宝箱、捷径	
オラクル	战斗支援	给予我方全体随机的有益效果	Lv35
■久慈川りせ			
名称	技能类型	效果	习得等级
スポットライト	战斗支援	让我方一人在回合开始时率先行动	-
チア-マ-チ	迷宫支援	在迷宫中随着移动全队HP小回复	-
アンコ-ル	战斗支援	让所有强化技能的效果持续时间延长3回合	-
オンステ-ジ	迷宫支援	大幅度降低在采集点采集时遇敌概率	Lv25
フル・アナライズ	战斗支援	立即解析一个敌人的全部情报	Lv35
■佐仓双叶			
名称	技能类型	效果	习得等级
ミニリカバリ-	战斗支援	回合结束后我方全体HP小回复，持续3回合	-
スニ-クガイド	迷宫支援	对敌方先制攻击概率提升	Lv8
ゼロシフト	战斗支援	让我方一人的技能消费的SP/HP变为0	Lv15
お宝スキミング	迷宫支援	在采集点采集时的效率提升	Lv25
ファイナルガ-ド	战斗支援	1回合内敌方全部伤害无效	Lv35

电影院大厅（映画馆ロビ－）设施介绍

与《女神异闻录》系列”本篇正统作品不同，“《女神异闻录Q》系列”是类似于“《世界树迷宫》系列”的正统3D主视角的迷宫探索RPG。在《女神异闻录Q2》中，玩家的队伍要面对五个大迷宫的挑战，而电影院大厅是玩家进行休息、整备的大本营，玩家的队伍从迷宫中返回电影院便会自动回满HP/SP。同时玩家还需要在电影院大厅发展剧情，购买回复道具、合成人格面具、购买特别上映券（即接受支线任务），这些功能会随着游戏流程的进展逐步开放。在准备充分后玩家便可开始攻略迷宫。游戏中每个迷宫又分为若干层，玩家只需要到达某个迷宫的下一层，之后再进入该迷宫时便可直接从该层开始探索，不需要再跑上一层的路，这点还是很方便的。本作在迷宫设计上比较友好，玩家每跑一段路都能发现返回入口处的捷径。而想要从迷宫中快速返回电影院时，可以使用在商店中购买的道具“カエレ-ル”，这也是本作最重要的道具之一。但是本作迷宫虽然相对简单，但战斗就没那么轻松了，由于本作有着敌人普遍血厚的特典，即使是Easy难度的杂兵被打弱点也往往要命中好几次才能打死，而我方SP上限较低，玩家在游戏流程中会明显感觉到续航乏力，经常打了4～5场战斗就会进入弹尽粮绝的状况，而补充SP的药物在游戏中也较为稀少，因此从游戏初期到中期位置，玩家都不得不频繁地返回电影院大厅补给，因此身上必须常备カエレ-ル（在探索迷宫之前若身上没有カエレ-ル时同伴也会提醒玩家），在游戏后期可以获得无限使用的カエリマクレ-ル，之后玩家就不用担心会漏买カエレ-ル了。



商店（Shop）

电影院中的商店是为玩家提供各种装备和补给品的场所，起初商店中只会有少量商品销售，但只要玩家不断打倒敌人或完成特别上映就能获得新的素材和配方，并将这些素材卖给商店后，商店的商品种类就能增多。贩卖装备种类的增多主要靠敌人掉落和采集到的素材，有些装备积累的素材不全还不能贩卖时也会显示缺哪些。而消费性道具种类的增多主要靠完成特别上映以及迷宫中探索获得的配方。由于本作中玩家的物品持有上限只有60，除去装备和重要的道具，打打敌人采集采集很快就满了，这点其实也会逼着玩家不停地返回商店卖掉多余的素材。

除此之外，玩家在迷宫中还会经常获得一些未鉴定物品，拿到商店中可以通过鉴定获得各种装备。商店还提供了物品寄存服务，有些不想卖掉的东西可以寄存在商店中，有需要时再取出来。



售票处（Ticket）

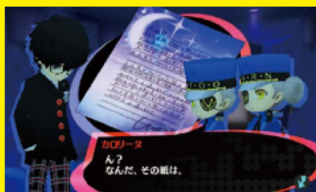
随着流程的展开，电影院大厅会解锁售票处和特别上映的机能。所谓特别上映其实就相当于一般RPG中的支线任务，玩家首先需要在主线流程进行到一定程度，或是在迷宫某些特定场所开展对话事件后，才能解锁对应的特别上映，之后在电影院的售票处购买特别上映券（即接受支线任务），随后在进入迷宫时便会有专门的特别上映入口。从特别上映入口进入对应的迷宫后，玩家会发现自己的行动区域被限制在了一个特定的范围，可行动范围内的迷宫结构和宝箱等要素相对于主线流程也会有少许变化，玩家只需要在可行动范围内完成特别上映所需要的目标（击败特定的敌人或是找到特定的物品等），即可达成特别上映，之后可以获得金钱、经验等各种报酬。一部分特别上映的完成还能解锁新的电影院大厅的机能。



TIPS 玩家在给四位主人公取名时，可以取其在官方周边作品中使用的名字，分别是雨宫莲（P5主人公，TV版使用的名字）、鸣上悠（P4主人公，TV版及外传格斗游戏“《午夜竞技场》系列”使用的名字）、结城理（P3主人公，剧场版动画使用的名字）、汐见琴音（P3P女主人公，舞台剧版本使用的名字），游戏自带的输入法也可以直接打出对应的汉字。

天鹅绒房间（VelvetRoom）

作为“《女神异闻录》系列”的核心要素，天鹅绒房间是为玩家提供人格面具合体、强化要素服务及功能的场所，这也是玩家除了练级之外的主要强化队伍战力的地方。下文会为大家详细介绍本作的人格面具系统。



人格面具系统

主要人格面具与辅助人格面具

和“《女神异闻录》系列”本传不同，“《女神异闻录Q》系列”中，不仅是主角，所有的同伴都拥有装备复数人格面具的能力，每个人身上的人格面具分为主要人格面具（メインペルソナ）与辅助人格面具（サブペルソナ）两类，主要人格面具为在本传作品中和各角色剧情相关，代表各人自身人格具现化的人格面具（如P5主人公的亚森·罗宾、P4主人公的伊邪那岐等），而辅助人格面具则和剧情无关，是各个角色除了自身的主要人格面具之外，还能另外装备的一只提供能力和技能加成的人格面具。主要人格面具决定该角色的耐性、弱点属性以及能力成长倾向，而辅助人格面具则为该角色提供一部分额外的HP/SP加成，额外提供的HP/SP加成会在角色的HP/SP计量条中以浅色部分显示，并且这部分HP/SP会在战斗结束后自动恢复。主要人格面具相当于该角色自身的等级，和辅助人格面具的等级分开计算，随着等级的提升，主要人格面具和辅助人格面具都能习得越来越多的技能，但是两者的技能栏均只有6个位置，玩家需要慎重选择保留的技能。每位角色都可以同时使用主要人格面具及装备的辅助人格面具身上的技能（以及享受被动技能的效果）。另外要注意一点，若一名角色装备的辅助人格面具等级比主要人格面具低很多的话，会导致其技能威力下降，因此队伍的辅助人格面具配置必须随着平均等级的提升而不断更新。

本作虽然有《P3》《P3P》《P4》与《P5》四作的主人公参战，但因为只有P5的主人公Joker被视为本作的真正意义上的主人公，他的等级也被称为Wild Lv，是影响人格面具合体中玩家可以合成的最高等级的人格面具的因素。



人格面具的合体

人格面具合体是获得新的强力人格面具的另一种途径，这也是“《女神异闻录》系列”的传统经典系统，本作中电影院中的天鹅绒房间的芮丝汀娜＆卡罗琳娜（ジュスティ-ヌ＆カロリ-ヌ）会为玩家提供这项功能，玩家可以利用持有的人格面具作为材料，合成全新的更高等级的人格面具，人格面具的合体方式有以下方式，下面为大家介绍一下。

二身合体（ペルソナ合体）

最普通及传统的合体方式，在天鹅绒房间中可以将2只人格面具进行合体，产生新的人格面具（以下简称2身合体），2身合体是玩家获得新的人格面具以强化战力的最基本的手段，合体得到的新人格面具的所属阿尔卡那和等级，由两只素材的所属阿尔卡那和等级，则按照一定的规律来生成。使用“合体检索”这一功能可以快速查看我方当前可以合成的最高等级的人格面具，以及可以选用的素材组合。



二身合体法则表

通过合体得到的人格面具，其所属阿尔卡那由两只素材的所属阿尔卡那按照特定的组合法则得到，具体结果请参看下表。

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	月	星	太阳	审判
愚者	愚者	女帝	恶魔	魔术师	节制	正义	死神	法王	刚毅	女教皇	恋爱	正义	魔术师	战车	死神	刚毅	刑死者	恋爱	皇帝	隐者	星
魔术师	女帝	魔术师	战车	正义	刑死者	女教皇	运命	女教皇	皇帝	恶魔	正义	法王	隐者	刑死者	星	战车	节制	死神	皇帝	星	女帝
女教皇	恶魔	战车	女教皇	节制	女帝	星	皇帝	法王	死神	刚毅	魔术师	正义	恋爱	刚毅	星	恋爱	运命	魔术师	刑死者	战车	隐者
女帝	魔术师	正义	节制	女帝	正义	魔术师	节制	死神	星	刚毅	隐者	战车	恶魔	恋爱	女教皇	女教皇	皇帝	法王	女教皇	战车	运命
皇帝	节制	刑死者	女帝	正义	皇帝	隐者	运命	刚毅	女教皇	法王	星	星	刚毅	法王	恶魔	正义	恋爱	隐者	节制	魔术师	战车
法王	正义	女教皇	星	魔术师	隐者	法王	刚毅	星	刑死者	恋爱	刚毅	战车	运命	女帝	战车	皇帝	恶魔	恋爱	隐者	刑死者	节制
恋爱	死神	运命	皇帝	节制	运命	刚毅	恋爱	恶魔	女帝	战车	正义	魔术师	死神	皇帝	刑死者	女帝	战车	法王	魔术师	星	刑死者
战车	法王	女教皇	法王	死神	刚毅	星	恶魔	战车	魔术师	星	女教皇	恋爱	运命	节制	刚毅	魔术师	刑死者	皇帝	正义	恋爱	-
正义	刚毅	皇帝	死神	星	女教皇	刑死者	女帝	魔术师	正义	运命	女教皇	皇帝	恋爱	隐者	恋爱	法王	运命	节制	女帝	恶魔	-
隐者	女教皇	恶魔	刚毅	刚毅	法王	恋爱	战车	星	运命	隐者	战车	女教皇	死神	运命	女教皇	刑死者	恋爱	正义	法王	死神	魔术师
运命	恋爱	正义	魔术师	隐者	星	刚毅	正义	女教皇	女教皇	战车	运命	节制	皇帝	星	女帝	刑死者	节制	恶魔	恋爱	刑死者	恶魔
刚毅	正义	法王	正义	战车	星	战车	魔术师	恋爱	皇	女教皇	节制	刚毅	星	恶魔	运命	女教皇	隐者	女帝	法王	女帝	-
死刑者	魔术师	隐者	恋爱	恶魔	刚毅	运命	死神	运命	恋爱	死神	皇帝	星	刑死者	正义	死神	节制	法王	运命	刚毅	法王	女教皇
死神	战车	刑死者	刚毅	恋爱	法王	女帝	皇帝	节制	隐者	运命	星	恶魔	正义	死神	皇帝	隐者	女教皇	战车	恶魔	正义	-
节制	死神	星	星	女教皇	恶魔	战车	刑死者	刚毅	恋爱	女教皇	女帝	运命	死神	皇帝	节制	皇帝	刚毅	法王	战车	魔术师	死神
恶魔	刚毅	战车	恋爱	女教皇	正义	皇帝	女帝	魔术师	法王	刑死者	刑死者	女教皇	节制	隐者	皇帝	恶魔	死神	刚毅	星	运命	恋爱
塔	刑死者	节制	运命	皇帝	恋爱	恶魔	战车	女帝	运命	皇帝	节制	隐者	法王	女教皇	刚毅	死神	塔	刑死者	魔术师	隐者	法王
星	恋爱	死神	魔术师	法王	隐者	恋爱	法王	皇帝	节制	正义	恶魔	女帝	运命	战车	法王	刚毅	刑死者	星	运命	女帝	刚毅
月	皇帝	皇帝	刑死者	女教皇	节制	隐者	魔术师	正义	女帝	法王	恋爱	法王	刚毅	恶魔	战车	星	魔术师	运命	月	女帝	正义
太阳	隐者	星	战车	战车	魔术师	刑死者	星	恋爱	恶魔	死神	刑死者	女帝	法王	正义	魔术师	运命	隐者	女帝	女帝	太阳	皇帝
审判	星	女帝	隐者	运命	战车	节制	刑死者	-	-	魔术师	恶魔	-	女教皇	-	死神	恋爱	法王	刚毅	正义	皇帝	审判

技能继承

通过2身合体和特殊合体生成的新辅助人格面具，可以继承一部分素材中所习得的技能，用作合体素材的人格面具成长度越高（等级越多、习得技能越多），可继承技能的数量也就越多，一只人格面具最大可以配备6个技能，当配置技能达到6个且又习得了新的技能时，就必须遗忘掉多出来的技能，要注意作为合体结果的人格面具原本持有的技能不能被遗忘。



祭品合体（イケニエ合体）

祭品合体就是以一只人格面具作为素材喂给想要强化的人格面具，则该人格面具可以直接获得一定数额的经验，获得的经验数量受该素材人格面具本身等级的影响，强化

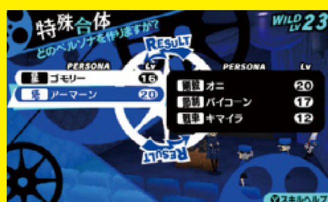
的对象可以是主要人格面具也可以是辅助人格面具。另外当玩家持有空白卡片（ブランクカ-ド）这个道具时，可以让强化的人格面具继承素材人格面具身上的特定技能（这一特定技能的格子是紫色）。空白卡片可以通过击破 F.O.E 等强敌来获得。

使用祭品合体时会根据作为素材的人格面具的等级，消耗一定数量的金钱，不过每种人格面具在第一次作为素材时是免费的，第二次开始就要钱了，由于本作可加入玩家队伍的角色多达 28 人，到游戏后期想要快速给低等级的角色练级的话，使用祭品合体给其主要人格面具升级是最快的方法，只不过对于金钱的耗费也是相当惊人的。如果想尽快入手新的高等级人格面具，建议只给主人公使用祭品合体即可。



三身合体

完成特别上映“カモシティの新たなる威光”后，可以获得贵重品“古びた映写机”，将其带到天鹅绒房间后可以解锁本作的三身合体机能。和二身合体相比，三身合体一次消耗 3 只人格面具作为材料，更容易合出高等级的人格面具。当然合体规则也更为复杂，全部列出所需篇幅过多，因此本文就不再详细列出三身合体规则了，各位可以自己尝试。



特殊合体

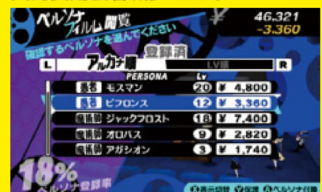
特殊合体为无视合体法则，使用特定的人格面具作为素材，所合成的独有人格面具，来自《P4》的特殊合体在天鹅绒房间中有专用的界面，使用的素材也有可能不止 2 个，通过特殊合体合出来的人格面具能力也较同等级的其他人格面具更为实用，因此玩家在流程中要尽量优先合出特殊合体的人格面具。玩家一开始无法在天鹅绒房间中看到全部种类的特殊合体，需要随着流程进行，在迷宫中获得对应的解禁道具才能逐步开放新的特殊合体。

■全特殊合体一览

人格面具名称	等级	所属阿尔卡那	合体方法	合体解锁道具	获取场所
ゴモリ-	Lv16	星	ビフロンス×オロバス	公爵夫人の宝冠	ジュネシック·ランド 第1区画的特殊宝箱
ア-マ-ン	Lv20	塔	オニ×バイコ-ン×キマイラ	罪人のカノプス壶	完成特别上映4“魂の叫びを见つけだせ！”
イナバシロウサギ	Lv25	月	オオクニヌシ×ニギミタマ	大国主の穂	完成特别上映8“肉と艺术と友情と…”
マヤウェル	Lv29	女帝	ペレ×カラドリウス×フォルトゥナ	丰穰の龙舌兰	完成特别上映13“肉食兽を追い詰めろ！”
ヴィヴィアン	Lv34	恋爱	キクリヒメ×ナルキッソス	贵妇人の灵水	A.I.G.I.S 第3ゾ-ン的特殊宝箱
ジャアクフロスト	Lv37	愚者	ジャックフロスト×キングフロスト×ジャックランタン	魔王のマガタマ	完成特别上映43“ジュネシック·ランドの取极め”
ズェラロンズ	Lv41	女教皇	ディ-ス×リャナンシ-	喷火山の女王蛙	完成特别上映20“双子の试练”
フェンリル	Lv43	月	ク-·フ-リン×オルトロス×スレイプニル	グレイプニ-ル	完成特别上映22“怪人の教え”
ハトホル	Lv48	太阳	ル-グ×パ-ルヴァティ	牝牛の太阳円盘	？？？ 第3幕的特殊宝箱
アリス	Lv52	死神	ネビロス×ベリアル	うさぎのお人形	完成特别上映44“A.I.G.I.Sの新风”
ロンギヌス	Lv55	塔	タムリン×カルティケ-ヤ	受难の圣枪	完成特别上映27“A.I.G.I.Sから脱出せよ！”
ノルン	Lv58	运命	クロト×ラケシス×アトロポス	运命のル-ン	打倒？？？ 第7幕的小BOSS
ジャンヌダルク	Lv60	正义	キュベレ×スラオシャ	圣少女の十字架	？？？ 第5幕的特殊宝箱
ヴィ-ヴィル	Lv62	恶魔	マザ-ハ-ロット×スカディ×サキュバス	ジュラ山の龙牙	完成特别上映34“ロボット讨伐”
ペイルライダ-	Lv63	战车	レッドライダ-×ホワイトライダ-×ブラックライダ-	四骑士の纹章	打倒大众の映画馆最深处的敌人“白狼の武者”、“邪恶の炮座”。
ミカエル	Lv68	审判	ラファエル×ウリエル×ガブリエル	エノク书	完成特别上映45“ひかりの更なる胁威”
クドラク	Lv72	魔法	バロ-ル×バフォメット	不死鬼の黑布	完成特别上映39“顶上决战！クマvsクマクマ！？”
クル-スニク	Lv72	法王	ジ-クフリ-ド×アラミタマ	鬼狩人の白布	完成特别上映41“プレゼントフォ-ユ-”
セラフ	Lv85	正义	メタトロン×サンダルフォン×トランペッタ-	大天使の六翼	大众の映画馆街 第3エリア的特殊宝箱
シヴァ	Lv83	塔	ランダ×バロン	破坏神の曼荼罗	打倒大众の映画馆街的F.O.E“フンババ”
ベルゼブブ	Lv86	恶魔	バアル·ゼブル×アスタロト	暴食の烙印	打倒大众の映画馆街的F.O.E“ナムタル”
ルシファ-	Lv88	审判	サタン×ルシフェル	万魔殿の键	打倒大众の映画馆街 第4エリア中特殊红色采集点中出现的敌人“刈り取るもの”
コウテイ	Lv89	皇帝	シュウ×フツヌシ×ザオウゴンゲン	绝对者の衣冠	大众の映画馆街 第4エリア的特殊宝箱

人格面具胶卷（ペルソナフィルム）

由于本作以电影作为主题，因此在天鹅绒房间中传统的恶魔全书功能也被赋予了“人格面具胶卷”这一名称，玩家通过战斗和合体获得的新人格面具都会自动登录到全书上，而已有的人格面具如果等级、技能等通过练级和强化发生了变化，也可以通过登录功能覆盖掉全书上先前的记录，之后只要消耗一定数量的金钱就可以直接召唤出来作为战力或是素材使用。当玩家的恶魔全书完成度达到 25%、50% 和 75% 时，从恶魔全书中召唤人格面具的费用会各减少 10%。



人格面具转生（ペルソナ转生）

人格面具转生即本作各角色的主要人格面具进化为其在本传作品中该角色人格面具的最终形态，在原作中一般都要求该角色对应的社群关系达到 Lv10，或是固定主线流程（一般是主人公自己的人格面具）后才能获得，而《女神异闻录 Q2》中，达成特定条件后也可以让各角色的主要人格面具进化为最终形态。

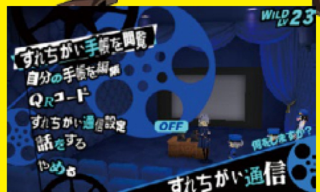
人格面具转生的方法

完成特别上映 42 ～ 45“カモシティの新たなる威光”、“ジュネシック・ランドの取极め”、“A.I.G.I.S の新风”及“ひかりの更なる胁威”，即前往四个大迷宫的最终区域打倒对应 BOSS 的任务。这 4 个任务中每完成一个玩家除了任务本身的奖励外，还能获得一个“煤けたフィルム”，在持有“煤けたフィルム”的情况下来到售票处选择谈话“话をする”，便能和对应的天鹅绒房间住人进行战斗，4 个“煤けたフィルム”分别对应テオドア、マ - ガレット、ジュスティ - ヌ & カロリ - ヌ和エリザベス，在完成了“ひかりの更なる胁威”且打败全部的天鹅绒房间住人后，《P3》《P3P》《P4》《P5》中的四位主人公的主要人格面具就会转生，而其他同伴的主要人格面具在等级达到 Lv55 之后，下一次升级时也会同时转生，转生后的主要人格面具除了名字和外形改变之外，最重要的是能够习得强力的特殊技能，对于玩家攻略迷宫大有裨益。

擦肩通信

擦肩通信的要素在本作依然存在，本作在开启 3DS 的擦肩功能后，可以和擦肩到的其他玩家交换各自的人格面具，同时还可以给自己的人格面具制作 QR 码来和远方的好友进行交换。只不过如果对付的人格面具的等级高于队伍中等级最高的角色的话是无法召唤的，要注意。





TIPS 探索迷宫时右下角的标志会随着玩家移动的步数由蓝变黄，继而变红，同时出现3、2、1的倒计时，这意味着玩家在迷宫中行走的遇敌几率会越来越高。

迷宫探索要素详解

迷宫探索界面



①当前目标
②操作提示
③遇敌警戒度
④当前迷宫名称及层数
⑤绘图工具
⑥下屏小地图



采集点（オタカラスポット）

在迷宫中除了通常的宝箱之外，还有着诸多被称为“采集点（オタカラスポット）”的圆形发光场所，调查采集点可以获得各种各样的素材以及未鉴定物品，但也有可能会遭遇敌人，选择调查采集点时有两种调查方式，分别是“在警戒状态下调查（警戒しながら调べる）”和“专心采集（采取に专念）”，前者只能获得最多4个物品，但是发生战斗的概率较低，当然获得稀有物品的概率也较低。而后者可以获得最多5个物品，不过发生战斗的概率较高，而获得稀有物品的概率也较高。一部分采集点在重复进入迷宫之后会刷新重置，因此反复出入迷宫刷采集点的素材是前期赚钱的方法之一。



F.O.E

F.O.E的设定来自于Atlus的“《世界树迷宫》系列”，简单地说所谓F.O.E就是迷宫中出现的强度远高于当前正常级别的强敌。他们在地图上有特殊标记作为标识，会伴随着玩家的移动同样以一定规律进行移动，玩家需要小心确认F.O.E的行动路线并且避开，才能顺利突破迷宫。随着流程的进行，玩家会遭遇种类更为丰富的F.O.E，它们的行动模式也各有不同。有些F.O.E原本是不动的，但是当玩家启动某些机关后就会开始行动。在第一个迷宫中出现的F.O.E多数都是按照固定路线巡逻，而从第二个迷宫开始，会出现能够在玩家可移动范围之外游走的F.O.E，以及一旦玩家进入其周围一定范围内，便会改变原有移动路线开始对玩家进行追杀的F.O.E，玩家必须努力逃脱F.O.E的追杀，而且后面的迷宫中玩家甚至还需要主动引诱F.O.E去打破某些机关才能开拓进路，得以继续探索迷宫。

而后期等玩家的队伍平均等级足够高之后，就可以开始逐一清理各个迷宫的F.O.E了，击败F.O.E可以固定获得新的辅助人格面具，玩家可以借此机会快速收集人格面具的合体素材。



稀有阴影（レアシャドウ）

稀有阴影全身为金黄色，在迷宫中低概率遭遇，和F.O.E一样，击杀后必定掉落辅助人格面具。本作的稀有阴影主要有两种，一种外形就是普通阴影的金色版，其特点是HP极低但对几乎所有属性攻击抗性极高，只有1个弱点。各种攻击一般都只能造成个位数字的伤害，想要快速击杀稀有阴影的方法是使用弱点属性进行攻击，使其和其他敌人进入倒地状态，之后发动总攻击便可对其造成很高的伤害，直接秒杀。这种稀有阴影的弱点属性可以直接通过其名字来判断，名字有“○○（属性名）禁じ”文字的话，其属性便是和该属性相对的属性，具体如下：火炎—冰结、电击—疾风、核热—念动、祝福—咒怨。不过到了游戏后期会出现名字里带双属性、四属性“禁じ”字样的稀有阴影，这种时候就只能试运气了。还有一种稀有阴影体型较大，对全属性存在耐性，无法进行耐性解析，在受到玩家攻击时会掉落金钱，当累计受到一定程度伤害的时候外部的属性护盾会碎裂，之后变成全属性弱点，同时也可以进行耐性解析，使用带中毒效果的技能对这种稀有阴影有奇效。稀有阴影进入战斗后一段时间就会逃跑，在玩家有能力战胜各大迷宫的F.O.E之前，稀有阴影是玩家获得辅助人格面具的主要途径，因此看到了就尽量不要放过。



特殊宝箱

每个迷宫的每一层都有一个金黄色的特殊宝箱，开启条件是该层的地图探索率达到100%，不过即使没有达到100%，玩家也可以通过消耗3DS内置的游戏币来开启，该层未探索区域越少，消耗的游戏币就越少。而3DS内置游戏币的主要获取方式则是通过行走步数累积（每天最多10枚），玩3DS比较多的玩家应该很熟悉这个设置。特殊宝箱中的物品一般都是对游戏攻略能够起到很大帮助的物品，或是稀有的特殊合体解禁道具，每一层的特殊宝箱玩家都不应该错过。



地图绘制

作为从“《世界树的迷宫》系列”沿袭而来的系统，玩家在本次《女神异闻录Q2》中依然需要使用3DS自带的触控笔在机器下屏手动绘制地图，除了迷宫结构外，宝箱、机关、楼梯、门扉等要素均需要自己添加，还可以设定线条的各种粗细和配色，可谓别有一番乐趣。而对于系列初心者，想要专心探索迷宫，不想在地图绘制上过多分心的玩家，本作也为玩家们提供了自动绘图（オ-トマップ）机能，只要玩家在迷宫中经过的区域会自动绘制到下屏地图中，不过诸如宝箱等要素还是需要玩家自己手动添加的。

战斗系统介绍

本作的战斗系统融合了“《女神异闻录》系列”与“《世界树迷宫》系列”的特色，与传统的“《女神异闻录》系列”本传作品有所不同。下面为大家具体介绍一下战斗中的要素。

战斗界面



①当前回合
②操作提示
③出现敌人
④我方队伍状态
⑤指令表
⑥队伍槽

敌人的队列

和玩家的队伍一样，战斗中敌人的队形也同样分为前列和后列，我方后列的角色不能使用近战物理技能直接攻击位于后列的敌人，而各种技能根据作用范围也可以分为单体、全体、一列、扩散（可以攻击主目标以及它身边的敌人，如果攻击前排中央的目标的话，其左右位置的敌人都会受到伤害波及）、贯通（可以同时攻击一个前排的敌人和一个后排的敌人，目标可以手动选择决定），大家在战斗中可以根据实际情况选择对应的技能。

技能与属性

本作的攻击属性依然和 P5 相同，分为物理、火炎、冰结、电击、疾风、核热、念动、祝福、咒怨、万能。攻击技能大致来讲又分为物理和魔法两类，物理技能消耗 HP，魔法技能消耗 SP，不过要注意的是一部分物理技能也是属性伤害（如红莲斩就是消耗 HP 的火属性攻击），而且物理技能又分为近战和远程，位置在后排的队员是无法用近战技能攻击敌方后排的成员，同时受到近战技能攻击时也有一定的伤害减免。而技能的打击目标除了传统的单体和全体之外，还有贯通（可以同时攻击一个前排敌人和一个后排敌人）与扩散（攻击的主要目标受到全额伤害，而和主要目标同一排的相邻敌人也会受到一部分伤害波及）。

异常状态

本作的异常状态种类很多，不过大致可以分为身体异常和技能封印（封じ）两大类，下面给大家具体介绍一下。

名称	效果
力封じ	不能使用物理系特技
魔封じ	不能使用魔法系特技
速封じ	无法回避和逃跑，攻击命中率下降，行动顺位固定最后
毒	每回合结束时受到伤害（本作中毒伤害颇高，要小心）
混乱	不受控制，随机攻击敌我方
睡眠	无法行动，无法回避敌人攻击，下一次受到攻击伤害变高
麻痹	一定概率在选择了指令后会无法行动
咒い	攻击敌人时自身会受到一半伤害
石化	无法行动，无法随着时间流逝自动恢复，在战斗结束后也会永久存在

弱点打击与倒地

使用弱点属性的技能攻击敌人依然是本作战斗系统的核心，以弱点属性的攻击命中敌人后会让敌人进入倒地状态（DOWN），使用物理攻击发动会心一击的话也会让敌人倒地（这也是在我方没有持有弱点属性的技能时让敌人倒地的惟一办法）。在战斗中让所有敌人都进入倒地状态后就可以发动总攻击（我方对全体敌人固定发动一次万能属性的伤害），在战斗中时刻记得按 L 键对敌人进行耐性解析（アナライズ），只要使用弱点属性打击过一次敌人，那么之后敌人身上就会固定显示这一弱点属性。为了提高和战斗效率，建议玩家在组队时尽量各种属性的攻击技能都要配备一个。

不过本作由于敌人普遍血厚，想要像本传那样一次总攻击就把敌人一网打尽是比较困难的。而要注意一旦未能发动总攻击，那么在回合结束前尚未行动就倒地的敌人还会爬起继续对我方发动攻击。此外绝大部分 BOSS 战中都是无法让敌人倒地的，因此在 BOSS 战中弱点属性攻击主要用途是给我方提供 BOOST 效果。



BOOST

使用弱点属性的攻击命中敌人，或是物理攻击打出会心一击后，那么发动攻击的角色会获得 BOOST 效果，这一效果是下回合该角色的所有技能攻击都不会消耗 HP 和 SP，而且一部分技能的伤害还会得到加成（在技能上有说明），前文也说到本作敌人防高血厚，迷宫探索中我方队伍的续航能力比较吃紧，每一点 SP 都要精打细算使用。因此在战斗中使用消耗较少的技能打击敌人的弱点属性触发 BOOST，下一回合在 BOOST 状态下再尽情使用消耗较大的技能进行猛攻，这是本作节省 SP 的主要技巧，如果消耗 SP 量低于该角色的辅助人格面具的 SP 加成量，那么在战斗后可以全额回满。当然这只是理想状况，要注意如果处于 BOOST 状态的角色在战斗被敌人攻击到，那么 BOOST 状态也会消失。

协力技

本作中一部分特定的角色组合可以在战斗中发动协力技，发动协力技的条件也是在战斗中让敌人进入倒地状态，之后对应角色就可以发动华丽的协力攻击重创敌人了，发动协力技时一般只需要有一名成员在队伍中即可。而各种协力技的解禁条件都是完成相应的特别上映，喜欢看系列角色进行跨作品互动演出的话不要错过了哦。



战斗支援技能（バトルサポ－ト）

战斗支援技能是导航角色的特殊能力，被设定为战斗导航的导航角色可以在战斗中每回合开始前按 X 键使用其战斗支援技能（例如佐仓双叶的ミニリカバリ－，效果为 3 回合内每回合队伍自动回复 HP），而使用战斗支援技能需要消耗队伍槽这一资源，队伍槽可以通过攻击敌人或是被敌人攻击来积攒，最大为 5，灵活使用各种战斗支援技能，可以有效降低玩家和敌人战斗的难度。

TIPS ワイルドカ-ド这个道具的用途是对各角色的主要人格面具使用祭品合体时，能让主要人格面具习得素材的技能，是非常珍贵的道具，通常只能依靠迷宫宝箱或特别上映奖励，击破F.O.E时也会低概率掉落。

换手（バトンタッチ）

换手是来自于P5的特色系统，不过在《女神异闻录Q2》中，换手作为战斗支援技能，作用机制和P5并不相同，其效果是角色身上的BOOST转移到其他角色身上，需要消耗2格队伍槽，只适合在关键时刻进行使用。不过要注意这个技能一旦使用就无法取消。

追击

在对敌人发动攻击后，若该敌人没有进入倒地状态，那么有一定概率会有一名不在队伍中的角色出现并对该敌人发动追击，受到追击的敌人必然倒地。而发动追击的概率和我方队伍中处于BOOST状态的角色数量有关，处于BOOST状态的角色越多，就越容易发动追击。

第一剧场 カモシダーマン

1 番街

■流程

1. 最初迷宫基本是以教学为主，玩家可以一边熟悉系统一边往北面前进，到尽头后往西，之后向南遭遇F.O.E，这里的F.O.E只会顺时针进行移动，小心避开即可。

2. 在①处可以开启返回电影院的捷径，如果SP不足的话可以回去补给一下，之后继续往西北方向前进。

3. 在②处会发现地图完成率100%才能打开的特殊宝箱（不满100%的话需要消耗额外的3DS游戏币），同时开门后会和稀有阴影发生遭遇战，稀有阴影的特点是对所有攻击抗性极高，只有攻击其弱点使其倒地后，发动总攻击才能秒杀，至于其弱点可以通过名字来判断。这里遭遇的稀有阴影名叫“祝福禁じのレキシ-”，于是咒怨属性就成了其弱点，让P5主人公使用エイハ攻击即可，击破稀有阴影会固定掉落辅助人格面具，一旦遭遇请不要错过。

4. 击破稀有阴影后就是前往下一层的楼梯了，之后会发生剧情，主人公一行解锁了辅助人格面具装备的能力，除了各自的主人格面具之外，每位角色还可以装备一个辅助人格面具以获得HP/SP加成以及额外习得的技能。

■宝箱
A：地返しの玉
B：1000円
C：ヒ-ルスト-ン（特殊宝箱）



2 番街 %

■流程

1. 从2番街开始モルガナ加入成为同伴，它是优秀的魔法攻击手兼回复役，建议玩家将其编入队伍中再开始探索。

2. 首先向东面前进，在①处会触发调查采集点的教学，之后在②处会有鸭志田超人相关的剧情，③处会有对话事件，一面前进还可以一面开启返回之前区域的捷径。

3. 东南角落的F.O.E会左右来回巡逻，利用上面的空隙区域避开它。正下方的两个F.O.E的行动路线是上下来回移动，利用它们移动的时间差小心通过即可。

4. 在④处进门后会有和4只阴影的强制战斗，建议这里，使用双叶的支援技能“ミニリカバリ-”进行战斗，胜利后来到左下角，F.O.E为顺时针移动，绕过然后一路北上。

5. 之后玩家会到达探照灯区域，这里一旦踏入探照灯所在的格子就会发生强制战斗（而且敌人必然先制），在⑤处按下开关可以关掉探照灯，之后可以去拿下面的宝箱了。进门后的探照灯区域还有F.O.E按照顺时针路线巡逻，避开后来到左上方的⑥处关掉探照灯。

6. 往东侧移动到⑦处可以进入第三层，但是由于马上会遭遇一场强制战斗，因此建议大家先开启返回电影院的捷径，做好补给后再下第三层。

■宝箱
A：ソウルドロップ
B：金运招き猫
C：ド根性の腕轮（特殊宝箱）



3 番街

■流程

1. 一进入第三层就会遭遇强制战斗，敌人是“真红の炮座”和“收贿のファズ”，其中“真红の炮座”是无法解析弱点的强敌，对所有属性的攻击都有耐性，因此建议优先击破“收贿のファズ”，再来对付“真红の炮座”，对“真红の炮座”造成一定程度的伤害之后其属性护盾会被打碎，之后就可以进行解析调查其弱点了。取得这场战斗的胜利后，P3P的女主人公会加入队伍，同时电影院的天鹅绒房间里也会解锁人格面具的合体功能（改变战斗

BGM 的机能也同时解锁)。

2. 正式开始探索第三层，首先往西侧前进遭遇探照灯区域，按下①处的开关可以关闭探照灯，但是要注意本层会出现新的 F.O.E，玩家按下开关的同时在探照灯旁边的 F.O.E 也会开始行动，要注意避开。

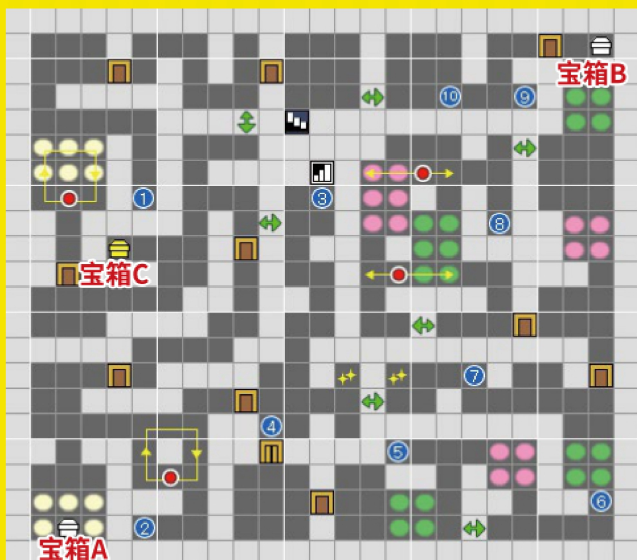
3. 左下角的宝箱同样需要按下②的开关关闭探照灯后才方便获得，但开关上方的 F.O.E 也会因为启动开关而开始行动。

4. 继续往东→北的顺序可以找到去最终层的道路，先前往最终层“カモシダ纪念广场”，发生剧情后触发和鸭志田超人“カモシダ - マン”的 BOSS 战，但是由于 BOSS 拥有“绝对权力”这个强大无比的技能，我方无法对其造成任何伤害，坚持几个回合后发生剧情，战斗结束。主人公一行撤退至电影院大厅中。

5. 剧情后再次进入 3 番街，通过④处的门后可以来到 3 番街的右半区域。这里的探照灯区域开始分为两种红、绿两种颜色，按下开关关闭其中一种颜色的同时也会开启另一种颜色，反之亦然。按下⑤处的开关后通过红色探照灯区域，之后开启下方的捷径，重新回到⑤处再按一次开关，再走捷径即可通过⑥处的探照灯区域。

6. ⑧处开关附近的探照灯区域也是同理，先通过绿色探照灯来到⑧处进行红绿探照灯区域切换，之后从⑧左下的捷径绕到⑧右上角打开捷径，再按一次⑧进行红绿切换，就可以通过本层右上角的探照灯区域来到⑩处了，⑦和⑨两处有对话事件，可以看一看。

7. 在⑩处会触发剧情，之后发生强制战斗，敌人是“收贿のファズ”×4，弱点为火炎和祝福属性，击破后返回电影院大厅，休整后可以正式前往最终层进行本迷宫的守关 BOSS 战了。



■宝箱
A：魔术布のレシピ
B：紧急脱出读本
C：パラディンの纹章（踏破100%）

カモシダ纪念广场

■BOSS战 スーパーカモシダ-マン

・第一阶段

第一阶段可以当成是一场纯剧情战斗，BOSS 对我方没有任何威胁，完全任人宰割，但这点也可能会欺骗到一些第一次打到这里的玩家，因为 BOSS 的 HP 还是不少的，万一大家打得太 High，SP 消耗过大，进了第二阶段说不定就傻眼了，因此尽量控制消耗甚至全程用物理技能或者普通攻击战斗即可。击倒 BOSS 后它会变身，之后战斗进入第二阶段。

・第二阶段

BOSS 在第二阶段分为 3 个部分，分别是本体（ス - パ - カモシダ - マン）、左手的胡萝卜（レフトキャロット）、右手的胡萝卜（ライトキャロット）。战斗开始时本体拥有属性护盾，必须先将左手和右手的胡萝卜都击破后才能解除，左手的胡萝卜会用单体高伤害技能キャロットボム，弱点为电击属性，而右手的胡萝卜会使用攻击一列目标的技能ガンズキャロット，弱点为火炎属性。BOSS 在双手同时存在时压力很大，多让双叶使用支援技能ミニリカバリ - 进行回复，前排的坦克角色在血量充足时看准时机使用ラインガ - ド嘲讽攻击以帮队友承受攻击（但血量不足时不要使用以防猝死），尽快击破一边的胡萝卜以减轻队伍压力。

当两边的胡萝卜都被击破后，BOSS 的属性护盾解除，之后可以攻击其本体了。虽然 BOSS 有火炎弱点，但是要注意他会不时使用“火炎の壁”来提示自身抗性，BOSS 施放这招时可以考虑让モルガナ使用高会心率的ラッキ - パンチ来获得 BOOST 效果。除此之外要注意ウサギのまどろみ这招附带的睡眠异常也很讨厌，队伍里最好要准备一定的解除异常状态的手段。战胜 BOSS 后发生剧情，之后新岛真和奥村春回归队伍成为同伴。众人返回电影院大厅，准备开始下一个迷宫的攻略。

第二剧场 ジュネシック・ランド

第 1 区画

■流程

1. 刚进迷宫面前就是特殊宝箱，地图探索率达到 100% 后记得回来拿，里面是贵重品“公爵夫人の宝冠”，拿到后在天鹅绒房间可以解锁人格面具“ゴモリ -”的特殊合体，技能很不错，建议大家尽快拿到并且合体出来。

2. 本迷宫开始出现新机关“回转栅栏”，在①处按下开关可以改变栅栏的方向，出现新的向北的道路，之后一路往北来到②处触发强制战斗，这里会出现支援技能“换手”的教学。

3. 继续来到地图左上角，按下开关，将回转栅栏的道路转向南侧，之后一路往地图右下进发，前方会出现逆时针运动的，可以穿越无法通行区域的 F.O.E，小心避开后从最右下⑤处的楼梯来到第二层，④处有对话剧情。





■宝箱
A：蜂蜜フレ-バ-
B：公爵夫人の宝冠（特殊宝箱）

TIPS 攻略地图中绿色箭头为捷径标志，不过只能从箭头较大的一处开启，此外游戏的地图资料会保存在3DS的SD卡中，也就是玩家如果换了一台3DS游玩的话就无法使用已经绘制好的地图，不过在迷宫中已经开启的捷径依然会保留。

第 2 区画

■流程

1. 往东面没走几部就会在①处发生剧情，玩家会遭遇《女神异闻录 4》中的角色们，返回电影院大厅后 P4 主人公、里中千枝、天城雪子、クマ、巽完二、白钟直斗、久慈川りせ加入成为同伴，玩家的辅助人格面具携带上限增加到 12 只，导航设定也解锁了“战斗导航”与“探索导航”的职责区别；天鹅绒房间解锁了祭品合体功能；菜单功能设定里也追加了 DLC 导航语音设定。

2. 重新开始探索第二层，先沿路前进，在②处可以触发对话事件，之后按下右上方③处的开关，改变下面旋转栅栏的通路方向，再从旁边的捷径绕回到旋转栅栏处，按下④处的开关。

3. 一路往西来到⑤处，按下开关，进入北面的区域，这里有两只 F.O.E 注意躲开，绕到⑥处按下开关，再往西侧前进，同时可以打开返回之前区域的捷径。

4. 在⑦处开门后会有一场强制战斗，之后从⑧处可以进入第三层，这一层迷宫在探索度达到一定程度后，返回电影院大厅会追加“售票处”这个设施，之后可以解锁“特别上映”挑战的功能。

■宝箱
A: 幻の扬げ物レシピ
B：冰炎の护符
C：ソ-ドマンの纹章（特殊宝箱）



第 3 区画

■流程

1. 从第三层开始迷宫中又增加了新的机关“电气栅栏”，平时无法通过，玩家在按下附近的开关后移动步数超过 10 步后，电气栅栏就会关闭，因此玩家必须在 10 步的限制步数内通过这个机关。

2. 首先按下①处的机关，在 10 步以内通过下面的电气栅栏，之后往北面走，在②处会有对话事件，在③处会遭遇强制战斗，胜利后获得道具“空白卡片（ブランクカ - ド）”，这一道具可以在天鹅绒房间进行祭品合体时用来让需要强化的辅助人格面具额外继承技能。

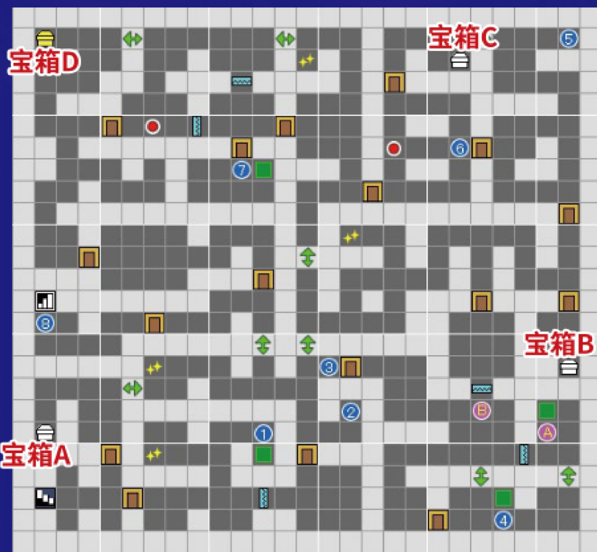
3. ③处的岔路往西面走可以打开返回本层入口的捷径，往东走则来到一处较为复杂的电气栅栏区域，首先按下④处的开关，从左边的捷径来到 A 点按下开关，之后按原路走到 B 点后即可通过上面的电气栅栏。右上角的⑤处有对话事件。

4. 从⑥处进门，新型 F.O.E 出现，这个 F.O.E 一旦看到玩家（玩家进入其正面视线范围内，就会主动追杀玩家，迅速通过下面的门离开此地。

5. 按下⑦处的开关后，左侧的 F.O.E 也会同时启动追杀玩家，一路向北穿过电气栅栏，然后往左走即可甩开 F.O.E。

■宝箱
A：逃走道具のメモ
B：原始布のレシピ
C：共鸣のミサンガ
D：モドリマクレ-ル（特殊宝箱）

6. 地图左上的特殊宝箱里是可以无限使用的返回本层迷宫入口的道具モドリマクレ - ル，建议入手。而往下走来到⑧处就是通往第四层的入口。



第 4 区画

■流程

1. 首先往右下来到①处，可以发现《P4》中的角色花村阳介，但是随后会出现 F.O.E 追杀主人公一行，移动到 A 点触发剧情躲开 F.O.E，再返回①处将花村阳介带回电影院大厅，花村阳介会加入成为同伴，同时解锁协力技系统。

2. 重新开始探索第四层，继续往右下方移动，到达⑤的位置发现无法继续通过这扇门，但是可以从上面的捷径来到②处，按下开关打开电气栅栏，在 10 步内移动到 B 点。③处可以触发对话，往左可以打开返回入口处的捷径。

3. 向右移动来到④处，按下开关，左侧电气栅栏后的 F.O.E 开始启动追杀玩家，先引它过来，带着它利用地形绕一圈之后，再按一次④的开关，然后 10 步以内通过下方的电气栅栏，甩开 F.O.E，同时从右侧调查的话可以开启⑤的门。

4. 在⑥处触发对话剧情，之后通过⑦处的门，F.O.E 出现，这一区域左边的 F.O.E 会顺时针固定路线巡逻，右边的 F.O.E 会追杀玩家，注意分析规划路线绕过这两只 F.O.E，到达 C 点。

5. 到达⑧处后触发剧情，之后先前往下方的 D 点，再前往北面的 E 点，获得了引诱 F.O.E 的肉。

6. 按下⑨处的开关，左边的 F.O.E 会启动追杀玩家，沿着 F 点的道路穿过南侧的电气栅栏。

7. 此时 F.O.E 的位置依然在刚才通过的电气栅栏处，玩家一旦按下⑩处的开关，它依然会冲过来阻拦玩家，因此首先开启⑩上方的捷



径（通向这只 F.O.E 最初所在的房间），之后按下⑩的开关，F.O.E 会冲向玩家，从捷径进入到上方房间，此时 F.O.E 会回头返回上方的房间，等电气栅栏关闭，F.O.E 就被锁在最初的房间里，玩家从捷径返回⑩处，继续向动便可以通往最终层。

■宝箱
A：操魔の乐谱
B：风雷の护符
C：密林のトレジャ-地图
D：メディックの纹章（特殊宝箱）

ジュネシック・ランド岛の最果て

■BOSS战 ヨウスケサウルス

这个 BOSS 的主要攻击手段是疾风属性，如果队伍里有疾风弱点的角色（《P4》主人公及巽完二）战斗难度会大增，建议换下，モルガナ自身拥有疾风耐性，可以说是本战的主力。BOSS 的ヘッドバッド附带混乱效果，非常讨厌（低血量时会使用全体混乱的テンタラフ-），建议尽量装备防混乱的饰品“サクランの帽子”，但是这个饰品并非 100% 免疫效果，因此还需要备好药品クリ-ンソ-ダ以防不测，同时战斗中出现的小怪会使用封印我方技能的ナイア-ム及マカジャマ，因此バインドエイド也需要备一些在身上。

BOSS 每回合行动两次，战斗开始之后压力并不算大，要留意 BOSS 会给自己使用スクカジャ提升命中和回避（血量降低之后这一招会变成三重のスクカジャ，持续时间变长），有デカジャ打消的话建议打消，否则我方的命中率会相当感人。BOSS 的血量降低后会有对话剧情，之后会做出抱着脑袋的动作，此时 BOSS 不会行动同时追加电击弱点，有电击属性技能的话就尽管招呼上去吧。随着 BOSS 血量的降低，会陆续有 3 只小怪“草食恐龙”出现，进入到这一阶段后 BOSS 会变成不死身，即使将之血量打到只剩 1 无法将之击倒，玩家的目标变成了击破其身后这 3 只小怪。这三只草食恐龙的弱点按位置分别是左边：念动；中间：核热；右边：冰结，需要事先准备好对应属性的攻击技能。同时 BOSS 的攻击也愈发凶猛，开始使用能够攻击 4 次的暴风牙及全体混乱，前排的坦克角色建议不要随便使用嘲讽，免得一发暴风牙连吃 4 次伤害直接猝死。胜利后还有一场和クイ-ン・ジョ的剧情战斗，难度很低，大家应该可以轻松打过。



第三剧场 A.I.G.I.S

第 1 ゾ-ン

■流程

1. 开始探索后先往东侧进发，打开①处的门遭遇《女神异闻录 3》的角色们，发生强制战斗，敌人的弱点是电击属性，战斗胜利后返回电影院大厅，之后岳羽ゆかり、桐条美鹤、伊织顺平、天田乾、真田明彦、荒垣真次郎和コロマル加入成为同伴。

2. 重新开始探索迷宫，通过①的门来到右下角后，往北前进，这里会遇到新的机关“安全门（セキリュティゲ-ト）”，运作机制类似于单向门，一旦通过就无法回头，且有 1 个安全门关闭会使其他安全门打开的联动机制只能找其他地方绕回来。

3. 继续向西侧前进，可以打开返回入口处的捷径，之后往北来到③处，本迷宫的 F.O.E 出现，总之先不要慌张，往南跑穿过门即可。

4. 这里的 F.O.E 为 2 个一组设置，分别负责监视和追杀玩家，监视器型的 F.O.E 战斗力不会移动且战斗力很弱，但是只要玩家一进入其视野范围（即玩家进入其面向的正面位置），附近的巨大机器人型的 F.O.E 就会向玩家冲来，因此要顺利通过的话就必须躲开监视器 F.O.E，从右边绕到④处，正好在监视器 F.O.E 的背后，没有被发现，从上面偷偷溜过去可以不触发机器人 F.O.E。监视器 F.O.E 并不强，直接将之击破也是可以的。

5. ⑤处有对话时间，之后下一个区域的 F.O.E 用同样方法处理，从上面绕到监视 F.O.E 的背后，再从南面离开，一路向下到达⑥处，进入第二层。

■宝箱
A：宝玉
B：南国フレ-バ-
C：超科学バリア装置
D：朝食のレシピ
E：リバイブスト-ン（特殊宝箱）



第 2 ゾ-ン

■流程

1. 进入第二层后首先往东进发，在①处有对话剧情，之后在②处会触发监视器 F.O.E，之后面前

■宝箱
A：激运招き猫
B：バ-ドの纹章（特殊宝箱）



有机器人 F.O.E 挡路，难以前进。因此可以先进东侧的门，穿过一连串安全门后来到 A 点，击破监视器 F.O.E “KNS-1000” 后就能让机器人 F.O.E “SCM-8801” 完全无法行动了。“KNS-1000” 弱点为电击和疾风，不难击破。

2. 之后前往地图右上区域，在③和④处都有对话剧情，之后在⑤处进门后发生强制战斗，敌人的弱点依然是电击属性。

3. ⑥处附近有特殊宝箱，先进门，不要向下走以避免被监视器 F.O.E 看到，进入北面的门绕到地图左上角，这里又有一片安全门区域，来到监视器 F.O.E 后方并击破之，不过下面 B 点位置还有另外一个监视器 F.O.E，同样需要击破，才能从右边机器人 F.O.E 下方的门离开。

4. 最后来到⑧处触发剧情，前往附近的⑦处在 “力”、“知识”、“适应能力” 三项中选择其一，继续开展一段剧情后即可进入下一层。





研究所 第 1 フロア

■流程

1. 入口附近就是特殊宝箱，等地图完成率差不多之后记得回来拿，里面是贵重品 “贵妇人の灵水”，可以在天鹅绒房间解锁特殊合体 “ヴィヴィアン”，也是拥有不错技能的人格面具。

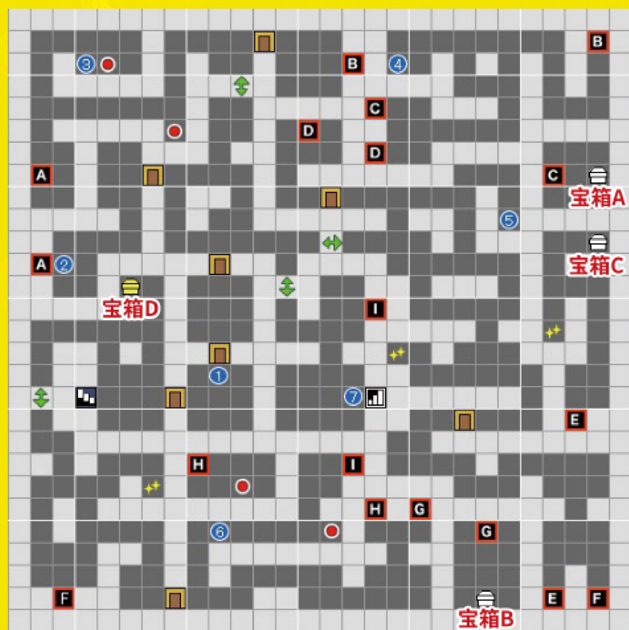
2. 没走几步就在①处触发强制战斗，胜利后返回电影院大厅发生剧情，《女神异闻录 3》的主人公以及アイギス加入，同时玩家持有人格面具上限提升至 14 只。

3. 重新开始探索迷宫，这一区域开始出现的新的机关——传送点，具体传送的位置各位可以根据地图上的字幕标号来进行对照。基本的攻略顺序是先到②处，通过传送点 A 来到③处，干掉显示器 F.O.E。

4. 通过传送点 B 来到地图右上角，在④处发生对话事件，通过传送点 D 来到⑤处，发生对话事件，再一路来到右下角，从传送点 F 来到左下角，可以开启返回入口处的捷径，之后往东前进。

5. 通过右边的门后，先不往上走，继续往右移动，通过传送点 H 干掉监视器 F.O.E，之后回头，从传送点 I 便可来到⑦处，进入下一层。

■宝箱
A：解放药のレシピ
B：反魂香
C：ソ-マドロップ
D：贵妇人の灵水（特殊宝箱）



研究所 第 2 フロア

■流程

1. 首先往西前进，进入①处的门，会被显示器 F.O.E 看到，立刻触发右边的机器人 F.O.E，立刻往西跑即可，这里前进的途中有可能会触发安全门被关上，只需要等机器人 F.O.E 那一侧的安全门打开触发联动即可。之后一路逃到 A 点进门，甩开机器人 F.O.E，之后建议回去干掉监视器会比较保险一点。

2. 在②处会触发对话事件，④处的门无法打开，调查③处的通风管道即可通过，之后可以回头从另一侧打开④处的门。

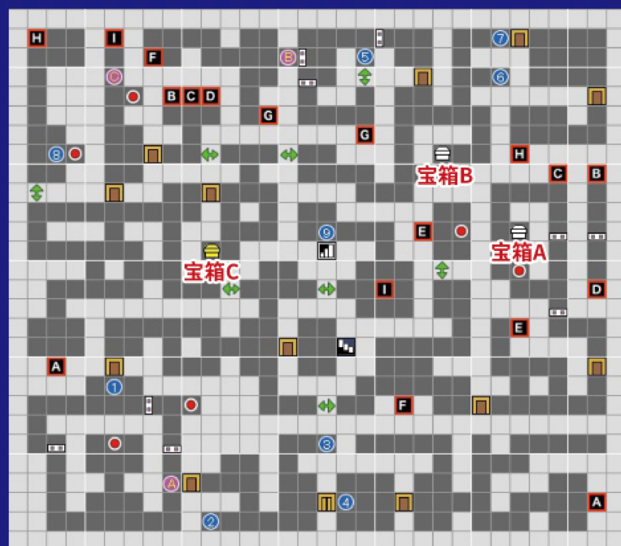
3. 一路往东，通过传送点 A 来到地图左侧，继续向上进门，会被⑧处的监视器 F.O.E 看到，前面会有机器人 F.O.E 挡路，只能右转进门，会看到并排的 3 个传送点，进入中间那个传送点 C，之后一路往下进入传送点 E，出来后干掉监视器 F.O.E，再回头来到传送点 F，先去左边开启返回入口的捷径，再进入传送点 F。

4. 出来后往东，由于 B 点暂时无法通过安全门，先通过传送点 G 触发安全门后来到⑤处，从捷径回头由传送点 G 返回 B 点，之后就可以一路往东了。

5. 在⑥处触发对话事件，再进入⑦处的门触发强制战斗，BOSS 是 “指导者” 加上一台 “KNS-1000”，指导者每次使用 “○○（属性名称）の壁” 后就会改变弱点和耐性，不过基本上只会在 “电击”、“祝福”、“咒怨” 这 3 个弱点中改变，配备好技能集中攻击即可。“KNS-1000” 的混乱异常比较讨厌，需要有消除异常的技能或药品。

6. 战斗胜利后，从传送点 H 来到⑧处，干掉监视器 F.O.E 让附近的机器人 F.O.E 停止行动，之后一路返回来到 C 点，进入传送点 I，便能来到⑨处，进入迷宫最终层。

■宝箱
A：言灵布のレシピ
B：ラボのトレジャ-地图
C：ブシド-の纹章（特殊宝箱）



中央集积所

■BOSS战 マザ-·コンピュ-タ

这个BOSS拥有种类繁多的攻击技能，而且玩家必须按照剧情以及导航角色的指示使用特定的技能，对于初次攻略到这里的玩家而言有可能会摸不着头脑，这里具体给大家解说一下。

·第一阶段

战斗一开始BOSS就会使用“否定”这个技能，我方队伍中每位角色都会被随机封印一个技能，像回复系角色万一被封印了关键性的回复技能的话就会让我方战斗很被动，所以有点看运气。BOSS会使用各种属性的攻击魔法以及封印物理技能的パワ-イレ-サ-，同时“同调”这招的伤害也不低，需要玩家使用好支援技能全力回复。当给予BOSS一定程度的伤害后，BOSS会发动“自动修复”给自己回复3600HP，之后还会陆续自我治疗直至满血，不过玩家不要担心，因为下来就会触发剧情了。

·第二阶段

双叶会开始对BOSS的自我修复技能进行解析，这一阶段双叶会告诉玩家BOSS的弱点，每个回合都需要按照双叶的指示，使用弱点属性的攻击技能打击BOSS以提高解析度，当以弱点属性的攻击命中BOSS一定次数后，解析度就会达到100%。BOSS的弱点属性每隔1～2回合会改变，因此要集中精神留意战斗中双叶的指示。弱点属性每命中一次会提升约10%解析度（双叶解说里是10%但目测应该是超过10%的，应该不需要玩家真正命中10次），连锁技能由于触发的追击也是对应属性算一次命中判定，因此在这个阶段会非常好用，大家可以多带各属性连锁技能进行战斗。

当解析度达到100%后，BOSS会进入瘫痪状态，此时BOSS耐性会变成全属性弱点，同时打击弱点伤害变为3倍，大家可以打得非常爽，瘫痪状态下对BOSS造成一定伤害后它又会回复原状。之后重复一遍以上过程即可，并不需要太在意BOSS自我修复的回血，只要触发BOSS第二次瘫痪后就接近战斗胜利了。

·第三阶段

BOSS第二次瘫痪恢复后，会发动“紧急修复”，回复自身12000HP，接下来就是一连串剧情，剧情之后BOSS的HP变为1，只需要任意一击便可击倒。

第四剧场？？？

第一幕·第二幕

■流程

1. 本迷宫的设置较为特殊，由于有新机关——连接上下两层的升降台的存在，因此本处的攻略基于将每两层构成一个整体来进行介绍。地图中方块里的字母代表连接这两层的升降台，而边框同色的方块则代表这些升降台处于同种状态（上升或下降），按下地图中的开关则可以改变所有升降台的状态，升降台处于下降状态时会让上层无法通行，而下层同位置可以通行，反之亦然。另外在上层一些特定场所站在上升状态的升降台上按下开关，便可以由此往返于上层和下层。

2. 了解了本迷宫机关的基本运作机制后，我们就可以开始攻略了。首先一路往上来到①处，从升降台A进入第二幕。

3. 按下②处的开关让蓝色的升降台上升（当然人不要上去），之后来到③处触发对话事件，接下来往南到达④处发现新型F.O.E，这种F.O.E的特色是并不是随着玩家移动而移动，而是玩家每行走3格会触发一次该F.O.E的移动，移动距离会直接移动到撞墙为止，方向是逆时针。这里玩家需要把握好移动步数，切忌在经过F.O.E行动路径时恰好触发其移动。

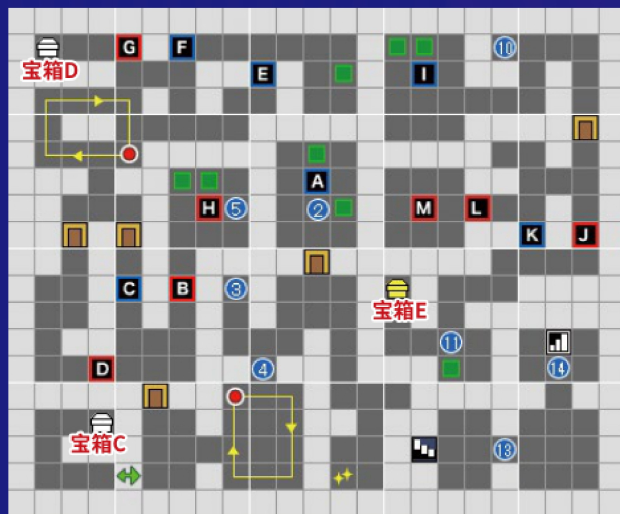
4. 此时升降台B和H应该已被降下，在⑤处按下开关返回第一幕。出来之后可以开启回入口的捷径，之后一路往左上角到⑥处触发对话事件，之后按下⑦的开关，之后避开F.O.E，通过升降台E的位置来到⑨处，按下开关从升降台I来到第二幕。⑧处有对话事件可以触发。

5. 前往⑩触发对话事件，一路往南来到按下（11）处的开关，之后往回走来利用升降台M返回第一幕。接着一路往南，从（12）的楼梯来到第二幕来到（13）处，这段路会连续发现第一幕和第二幕的特殊宝箱，不要错过。

6. 在（13）处会触发和“原初のマリア”的强制战斗，BOSS每回合行动2次，会频繁使用电击和祝福属性的攻击，弱点为疾风。胜利后从（14）处的楼梯前往第三幕。

■宝箱
A：肉汁フレ-バ-
B：カエリマクレ-ル（特殊宝箱）
C：祝杯饮料のレシピ
D：魂友のミサンガ
E：ミスティックの纹章（特殊宝箱）
F：ワイルドカ-ド





第三幕·第四幕

■流程

1. 首先往西前进，在①处会遭遇新型F.O.E“きこりさん”，这种F.O.E的特点是不会移动，但是玩家每移动3步，F.O.E的形态就会发生变化（会变成愤怒表情），在F.O.E变成愤怒表情后玩家下一步若踏入F.O.E正面3格范围（正前方+左右斜角），就会触发和F.O.E的战斗。留心F.O.E的表情变化，先从下方来到②处触发对话事件，再去③处按下开关，从升降台A下

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 成长の香这个道具可以使一名同伴的主要人格面具的等级直接成长为Wild LV的等级，游戏中入手之后建议存好，等主人公练到Lv99再给同伴用是最划算的。

到第四幕。

2. 来到第四幕后，往东面前进，避开 F.O.E，在④处触发对话事件，之后再往西走，来到⑤处按下开关，之后升降台 B 和 F 的位置应该就能通过了，来到⑥处通过升降台 F 回到第三幕。

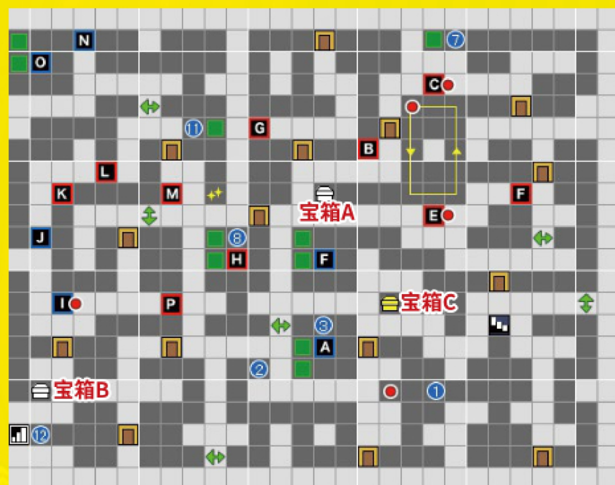
3. 按照东→北的顺序，通过 F.O.E 巡逻区域后来到上方的⑦处，按下开关，之后往西前往⑧处，从升降台 H 前往第四幕。这里要注意，按下⑦处的开关后一些上升的升降台会带来新的 F.O.E。

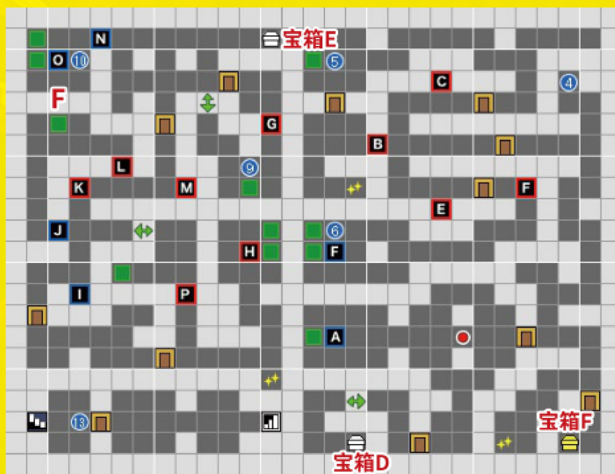
4. 下到第四幕后按下旁边的开关使升降台上升，之后按照通过升降台 J 的位置按下上方的开关，再到达⑨的位置按下开关，从左侧捷径来到⑩的位置，从升降台 O 回到第三幕。

5. 按下（11）处的开关，通过升降台 K、P 的位置，可以一路来到左下角的（12）处，进入第四幕。

6. 进入（13）处的门，和敌人“スカルプマザ -”及“失言のアブリル -”发生强制战斗，前者弱点为电击，会频繁地使用火炎属性的攻击以及回复技能，后者弱点为祝福，会使用带有速度封印效果的“茨の足枷”，建议优先击杀或用异常状态技能控制“スカルプマザ -”会比较好。

■宝箱
A：チュ-インソウル
B：舞台衣装のレシピ
C：牝牛の太阳円盘（特殊宝箱）
D：奇迹饮料のレシピ
E：爱玩衣装のレシピ
F：ガンナ-の纹章（特殊宝箱）





第五幕・第六幕

■流程

1. 首先往西侧前进，进入①处的门后又会遭遇新型 F.O.E“こびとさん”，这种 F.O.E 的特点是本身正常状态下不会行动，但是玩家每移动 3 格就会改变一次朝向，若玩家正好处于其正面（距离不限），就会立刻冲过来攻击玩家。避开其视线后来到②处，按下开关，之后一路往北，来到③处，从升降台 E 进入第六幕。

2. 在④处可以触发对话事件，接着向南来到⑤处，通过升降台 F 返回第五幕。途中要经过一片有两种 F.O.E 同时存在的区域，要小心一边留意 F.O.E 的巡逻范围一边前进。

3. 返回第五幕后，一路北上到达⑥处，按下开关从升降台 G 再次来到第六幕，之后继续往南，再次穿过那片有两只 F.O.E 巡逻的地方后，来到第六幕地图中部偏下的⑦处，从升降台 H 返回第五幕。

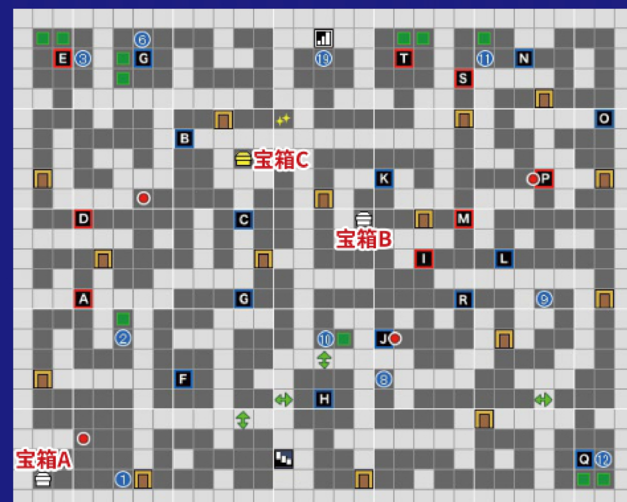
4. 向东进发，按逆时针绕一个圈来到⑩处按下开关，同时开启到达升降台 H 的捷径。⑧和⑨处可以触发对话事件。

5. 第五幕升降台高低改变后，可以陆续通过升降台 I、M、S 来到（11）处，按下开关，之后就能一路往下到达（12）处，从升降台 Q 来到第六幕。

6. 到达第六幕后前往（13）处，按下开关调整升降台高度，穿过升降台 I 的位置来到（14）处按下开关，从左侧穿过升降台 K、R 的位置，开启（14）右侧的捷径和升降台 N 左侧的捷径，逆时针移动返回（17）处再次按下开关（即通过捷径返回 14 处），右下角的（15）和右上角的（16）都可以触发对话事件，不要错过。

7. 再次按下开关后，连续通过两个捷径，再穿过升降台 S 的位置到达（18），从升降台 T 返回第五幕。

■宝箱
A：救世药のレシピ
B：ソ-マ
C：圣少女の十字架（特殊宝箱）
D：宝玉轮
E：舞姬衣装のレシピ
F：演剧のトレジャ-の地图
G：成长の香（特殊宝箱）





之后走左边从（19）下到第六幕，再通过（20）的门触发和敌人“育成の雕像”的强制战斗，敌方弱点是核热，记得留意其附带睡眠异常状态的攻击即可。胜利后即可进入本迷宫的最终区域。

第七幕・无限の幕间

■流程

1. 第 7 幕没有迷宫探索部分，战胜第 7 幕的敌人“均衡の大巨人”后，进入最深层“无限の幕间”，准备迎接本迷宫的 BOSS 战。

■BOSS战：ド-

・第一阶段

本场 BOSS 战依然分为两个阶段，第一阶段时 BOSS 的眼睛会在身体上的三个部位来回移动：右腕、头、左腕。最初是在右腕上，受到攻击后会转移部位，玩家只有攻击眼睛所在的那个部位才能正确地对 BOSS 造成伤害，注意第一阶段 BOSS 对所有属性攻击免疫，只有物理攻击才能对其造成伤害。因此我方全员尽量都带上物理攻击技能。

眼睛处于不同的部位时 BOSS 会使用不同的技能，在右腕上时会使用物理攻击“殴りかかる”，随机打击我方 2 人，伤害很高；在头部时会使用火炎、冰结、咒怨属性魔法，尤其小心它还会使用全体即死技能マハムド，一旦让其使出这招我方十有八九要出现减员，建议多带复活药品的同时祈祷 BOSS 尽量少用这招；在左腕时会使用各种异常状态攻击，有アムリタソーダ或者治疗异常状态技能的话也都带上吧。打掉 BOSS 约 70% 血量后 BOSS 会倒地，BOSS 倒地后其弱点会变为冰结、电击、疾风属性，使用弱点属性的技能全力输出 BOSS，继续打掉一定血量后 BOSS 的 HP 会完全回复，战斗进入第二阶段。

・第二阶段

BOSS 开场就会直接使用特殊技能“幾万の絶望”，我方无法使用任何技能只能普攻，不过不用担心，坚持一回合后发生剧情，支援技能中增加了“ひかりの応援”这一招，效果是解除我方一人身上的技能封印状态，同时施加 BOOST 和强化攻击力。虽然需要消耗 3 格队伍槽，但之后每回合我方队伍槽都会自动回复 3 格，相当于每回合都能解救一名同伴。因为大约 3 回合后 BOSS 又会使用“幾万の絶望”，所以这里应该优先解救负责回复的角色，之后再解救最强的输出角色，让他负责攻击 BOSS 即可，BOSS 本身的弱点和耐性并没有变化，按部就班战斗即可击破 BOSS。

战斗胜利后，本迷宫的名字变为ひかり，且ひかりの应援这个支援技能也会追加到玩家的支援技能列表中。

最终迷宫 大众の映画馆街

第 1 エリア

■流程

1. 剧情之后电影院大门打开，进入最终迷宫。首先往北面前进，在 A 点发现障碍物拦路，往西走，在①处发现新型 F.O.E“フンババ”，它会破坏附近的障碍物，因此当它开始追杀玩家时，需要将其引到 A 点让其破坏障碍物，之后就可以继续前进了。②处可以触发对话事件。

2. 在③处会发现新机关“风扇”，这一机关会将玩家吹动玩家使之穿越无法移动的地形到达另一端，玩家需要记住各处风扇吹风的方向，地图中也对此进行了标记。

3. 从④处被风扇吹到右边，逆时针绕过来后再被吹到中央的道路上，便可以从⑤处的楼梯下到第二层。



■宝箱
A：ワイルドカ-ド
B：虹色フレ-バ-
C：チャクラリング（特殊宝箱）

第 2 エリア

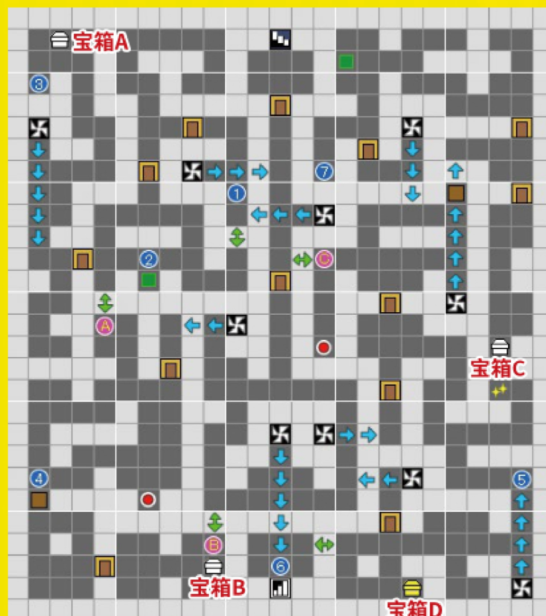
■流程

1. 本层开始按下机关的话，可以改变各处风扇的防风壁的开启状态，由此不断开辟道路继续前进，首先一路直行到被风吹到①处，之后从上方绕到②处按下机关。

2. 同捷径返回①处，被吹到中央的道路上，之后一路往南，到达④处，吸引附近的 F.O.E 过来破坏这里的障碍物，之后继续探索迷宫，开启 A 点、B 点和 C 点三处的捷径。左侧分支路口往上的话可以到③处触发对话事件。

3. 通过 A 点的捷径按下②处的开关，再通过 A、C 点的捷径来到⑤处，之后继续向左可以通过风扇来到地图正下方⑥处，进入第三层。

■宝箱
A：宝玉轮
B：リサイクルの书
C：ホムンクルス
D：プリンセスの纹章（特殊宝箱）



TIPS 游戏中可以获得诸多“〇〇〇の纹章”的饰品，其说明都是来自异世界的，能够让装备角色使用特定技能的证明，相信大家都能看出这是“《世界树迷宫》系列”的梗了吧。

第 3 エリア

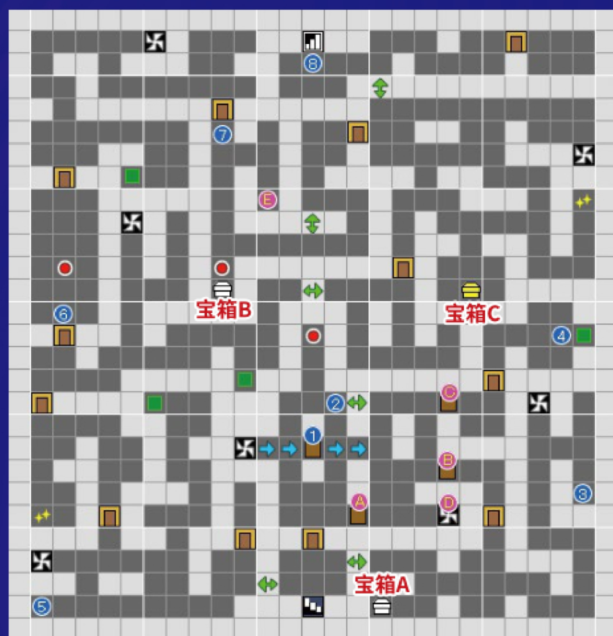
■流程

1. 先往上移动到①处，吸引上方的 F.O.E 下来，诱导其破坏掉①处的障碍物，自身凭借风扇移动到另一侧，再从②处的捷径回来，吸引 F.O.E 破坏掉 A、B、C 三点的障碍物。

2. 在③处触发对话事件，再去④处按下开关，启动 D 点的风扇，让 D 点风扇将自己吹到西侧区域。

3. ⑤处触发对话事件，往上移动到⑥处，会发现新 F.O.E "ナムタル"，这个 F.O.E 的特点是向玩家移动路径相反的方向移动，不难躲开。

4. 进入⑦处的门后迎面又是一只 F.O.E，利用 E 点区域的空隙小心躲开，之后启动开关，利用风扇来到右上角，最后从⑧处的楼梯进入第四层。



第 4 エリア

■流程

1. 先往西侧前进来到①处，这里要到达对岸必须借助右侧风扇才行，但是打开防风壁启动风扇的开关在对面。玩家要利用 F.O.E 必然会向玩家移动的相反方向移动这一特点，吸引 F.O.E 去踩机关，启动右侧风扇后再被吹到对岸。

2. 往右上方来到②处，打开捷径并踩下机关，就可以被 A 点的风扇吹到右侧，踩下③处的机关关闭上方的防风壁停止风扇后，从右上角绕到④处。

3. ④处的处理类似于①处，引诱 F.O.E 去踩右上的机关即可，不过这里地形略复杂，玩家需要先把 F.O.E 引入死胡同来调整步数才能达成目的。F.O.E 踩了开关后便可以被下方的风扇吹到左侧，这里两个宝箱不要忘记拿了。其中一个宝箱有"アカシャ年代记"，是制作不少同伴最强装备必需的素材之一。

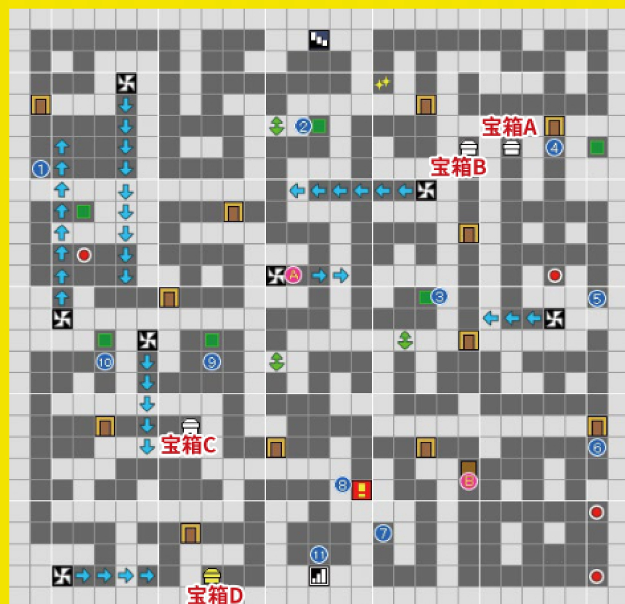
4. ⑤处有对话事件，⑥处依然需要吸引 F.O.E 破坏 B 点的障碍物，同时这里还有另外一只 F.O.E 在巡逻，小心躲开。

5. ⑦处可以触发对话事件，⑧处是一个特殊的采集点，调查后可以和隐藏 BOSS "刈り取るもの"战斗，其实力非常强大，建议大家充分提升队伍等级，拥有顶级的辅助人格面具之后再来挑战。

6. 踩下⑨处的开关改变风向，之后踩下⑩处的开关可以获得右边的宝箱，最后从下方的风扇处来到（11）处，进入迷宫最深处。本层的特殊宝箱可以获得贵重品"绝对者の衣冠"，可以解锁本作最强辅助人格面具"コウティ（黄帝)"，一定要入手。

7. 第五迷宫的两种 F.O.E 打倒后可以分别获得絡み合う黑糸（制作各最强装备的素材之一）、絡み合う白糸（制作各最强装备的素材之一）、破坏神の曼陀罗（解锁辅助人格面具シヴァ的特殊合体）、暴食の烙印（解锁辅助人格面具ベルゼブブ的特殊合体），各位觉得实力足够的话就去挑战吧。

■宝箱
A：アカシャ年代记
B：ワイルドカ-ド
C：映画のトレジャ-地图
D：绝对者の衣冠（特殊宝箱）



最奥部

■流程

1. 首先前往中央处调查，会与敌人"白狼の武者"、"邪悪の炮座"进行强制战斗，前者弱点为火炎，后者弱点为念动，实力一般，玩家可以轻松取胜。之后发生剧情，主人公一行被传送回了电影院大厅。

2. 再次来到最深处，分别调查四个角落的房间，会陆续和第一到第四迷宫的 BOSS カモシダ - マン、ヨウスケザウルス、マザ - コンピュ - タ -、ド - 战斗，他们和玩家第一次交手时技能基本一样，流程也进行了简化，这里也就不赘述攻略方法了。

3. 将四个 BOSS 全部打倒后进入中央大门，迎接最终 BOSS 战。

■最终BOSS エンリル

・第一阶段

第一阶段 BOSS 弱点是念动核热，攻击以疾风属性为主，要注意暴风の舞い这招随机 5 ～ 10 次伤害，有一定威胁，不过总体来说并没有特别要注意的，给予其 60% 左右的伤害后发生剧情，战斗进入第二阶段。

・第二阶段

BOSS 会不断变换攻击属性，能够使用疾风、火炎、冰结、咒怨、祝福等属性的技能，而且会频繁地附带混乱、封印、诅咒、睡眠等各种异常状态，如果之前已经通过完成特别上映让商店能够贩卖アムリタソ - ダ的话建议不要吝惜，买上一堆带在身上便是。BOSS 的リテイク和タイムアクセル这两个技能虽然说明是可以让时间倒流或是高速流逝，在 BOSS 处于低血量时要小心。倒是要注意 BOSS 在使用了 2 次"怒气"后会发动非常强力的"开斗の一击"，HP 不足的话建议防御。当 BOSS 的体力所剩无几时会进入到剧情杀模式，她会强制将我方角色一个个消灭，战斗进入第三阶段。

・第三阶段

此时我方场上仅剩ひかり一人，按照"谛めない心"→"想いよ届け"→"ひかりの想い"的顺序使用支援技能即可，最后《女神异闻录》系列"的 4 位主人公会和ひかり携手使用协力技，彻底击破 BOSS，玩家们也就此迎来了本作的结局。

通关后继承要素

观看完结局画面后可以保存通关记录（クリアデ-タ），读取通关记录时玩家会回到挑战最终BOSS之前，此时可以返回电影院大厅去继续补完其余没有完成的特别上映。同时在保存通关记录的状态下重新开始游戏时会询问玩家是否继承通关记录，选择继承通关记录的状态下，玩家可以继承一周目时的人格面具胶卷、主人公和同伴们的状态、金钱、装备、道具以及地图情报。但是商店的装备会被重置，也就是说玩家需要重新完成各种特别上映或探索迷宫来收集素材扩充商品列表。

特别上映

“特别上映”就是本作的支线任务系统，在主线剧情进行到解锁了“售票处”的机能后即可使用，解锁新的特别上映的方法除了继续开展主线剧情之外，还需要玩家在迷宫各处触发对话事件（这些对话事件大多都在各个岔路的尽头），因此需要大家尽量把迷宫地图各处都探全。特别上映根据任务内容的性质可分为讨伐、采集、调查、解谜以及Extra，任务奖励除了经验之外，主要有“绊の力”（用于解锁任务相关角色的协力技）、素材（〇〇〇のレシピ，可以解锁新的商店贩卖的物品）、用于解锁新的特殊合体的贵重品等，推荐各位尽力去完成。此外限于篇幅，本文无法给每一个特别上映都配上对应任务区域的地图，因此在叙述完成任务相关的地点时就直接用游戏中3DS下屏地图里的坐标来指代，各位在攻略时可以自行对照。



特别上映1 今、できることを…	
分类	讨伐
相关角色	新岛真、クマ、奥村春
场所	カモシダ-マン1番街
报酬	ハイカラな肌着、经验800
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

在场地内来回刷怪，击破8只敌人“我欲のバザルト”后完成任务，目标怪弱点为疾风，击破4只后有剧情，至于其他敌人可以直接逃跑以节省时间。

特别上映2 チュロスを作ろう！	
分类	采集
相关角色	高卷 杏、久慈川りせ、P3P女主人公
场所	ジュネシック·ランド 第2区画
报酬	新作果子のレシピ、经验800
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

在地图上三处标记地点（F-5、C-5、C-6）获得3个シダシナモン。

特别上映3 ニセ警官を搜し出せ！	
分类	解谜
相关角色	白钟 直斗、佐仓 双叶
场所	カモシダ-マン3番街
报酬	增量饮料のレシピ、经验1500
解锁条件	调查ジュネシック·ランド第3区画时触发对话事件（B-8）

■完成方法

首先调查5处警车获得情报，之后是一个简单的逻辑谜题，正确答案是“11-77的警车是假的（11-77のパトカ-が伪物）”，之后调查编号为11-77的警车，打败敌人偏执のファズ×2后完成任务（弱点为咒怨属性）。

特别上映4 魂の叫びを见つけだせ！	
分类	调查
相关角色	喜多川佑介、新岛真、坂本龙司
场所	カモシダ-マン3番街
报酬	罪人のカノプス壶、经验1600
解锁条件	调查カモシダ-マン3番街时触发对话事件（E-5）

■完成方法

调查地图上标记处的4处涂鸦，只需找到正确的涂鸦即可完成任务（E-5位置）。

特别上映5 ヤンキ-战争勃发…？	
分类	讨伐
相关角色	坂本龙司、巽完二
场所	カモシダ-マン3番街
报酬	绊の力（龙司和完二的协力技“汉式·髑髅特攻击”）、经验900
解锁条件	调查ジュネシック·ランド第3区画时触发对话事件（F-8）

■完成方法

打倒地图上3处标记的敌人斗魂のギガス（弱点为火炎）、之后打倒钢铁のギガス（弱点为冰结）完成任务。

特别上映6 目指せ！カンフ-モデル！	
分类	调查
相关角色	高卷 杏、里中 千枝
场所	カモシダ-マン3番街
报酬	绊の力（高卷杏和里中千枝的协力技“新·ど-ん☆”）、经验1000
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

一路通过按下开关关闭探照灯前进，最后到达右上角和敌人“スロ-タ-ドライブ”战斗（弱点为核热和念动），给予敌人一定伤害后会发生剧情，任务结束。

特别上映7 古代生物を调查せよ！	
分类	调查
相关角色	天城 雪子、喜多川 佑介
场所	ジュネシック·ランド第2区画
报酬	绊の力（佑介和雪子的协力技“花鸟风月”）、经验1200
解锁条件	完成特别上映6

■完成方法

调查地图上几处化石地点（F-6、C-5、D-3）后完成任务。

特别上映8 肉と芸术と友情と…	
分类	讨伐
相关角色	花村阳介、里中千枝、喜多川佑介
场所	カモシダ-マン2番街
报酬	大国主の穗、经验1400
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

打倒地图中的F.O.E“チキン·キッド”，弱点属性为火炎，注意降低敌人的攻击力，并且拥有全体回复技能的话并不难取胜。

特别上映9 守るべきものは…	
分类	调查
相关角色	P5主人公、P4主人公
场所	ジュネシック·ランド第4区画
报酬	绊の力（P4与P5主人公的协力技“2つの雷光”）、经验1800
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

在C-1、B-5的采集点获得“古代の钓り饵”，之后到达B-7的水池处即可完成任务。

特别上映10 黄金の宝物を夺取せよ！	
分类	采集
相关角色	里中千枝、坂本龙司
场所	ジュネシック·ランド第1区画
报酬	地返しの经典、经验1800
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

按下开关转动回转栅栏，小心躲开巡逻的F.O.E，最终调查F-3和D-3的两处采集点，获得2个“翼龙の隐し财宝”后完成任务。

特别上映11 新作ポップコ-ンを求めて	
分类	解谜
相关角色	明智吾郎、白钟直斗
场所	ジュネシック·ランド第3区画
报酬	绊の力、经验2200
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

调查E-6的采集点获得“湿ったコ-ン豆”，之后调查任意一个电气栅栏后完成任务。

特别上映12 それぞれの锁	
分类	调查
相关角色	天城雪子、奥村春
场所	ジュネシック·ランド第2区画
报酬	绊の力（春和雪子的协力技“运命との决别”）、经验2300
解锁条件	调查A.I.G.I.S 第1ゾ-ン时触发对话事件（C-4）

■完成方法

首先到达D-6调查恐龙骨架发现小恐龙，之后调查C-6与E-5捷径的入口处，获得2个“ツタ药草”后完成任务。

特别上映13 肉食兽を追い诘めろ！	
分类	调查
相关角色	明智吾郎、コロマル、天田乾
场所	ジュネシック·ランド 第2区画
报酬	丰穰の龙舌兰、经验2600
解锁条件	调查A.I.G.I.S 研究所 第2フロア时触发对话事件（C-6）

■完成方法

按顺序调查F-3、D-1、E-3、D-4四处骨头，最后在C-4击败敌人“饥饿の猛兽”后完成任务（弱点为核热和咒怨）。

特别上映14 上に立つ者として	
分类	解谜
相关角色	桐条美鹤、新岛真
场所	カモシダ-マン2番街
报酬	绊の力（美鹤与真的协力技“会长连击剑”）、经验2900
解锁条件	调查A.I.G.I.S 第2ゾ-ン时触发对话事件（B-5）

TIPS 本作中被打倒的敌人会被收录进敌人图鉴中（テキペディア），包括数值、耐性、掉落物品均可查看。



■完成方法

调查3处标记地点（C-3、D-2、E-2）之后，来到目标地点（D-3）后与敌人教条の塔×2（弱点为冰结）、力のヘカトンケイル（弱点为火炎、疾风）战斗，胜利后完成任务。

特别上映15 失われたテクノロジ-?

分类	调查
相关角色	白钟直斗、山岸风花、喜多川佑介
场所	ジュネシック·ランド 第3区画
报酬	振兴券、经验2750
解锁条件	P3主人公与アイギス加入后前往售票处

■完成方法

避开拦路的F.O.E，调查B-2位置的集装箱后完成任务。

特别上映16 腹ペコ男子の0円クッキング

分类	调查
相关角色	荒垣真次郎、真田明彦、喜多川佑介
场所	ジュネシック·ランド 第4区画
报酬	绊の力（佑介和真田的协力技“ハングリ-シャウト”）、经验3500
解锁条件	调查A.I.G.I.S 研究所 第1フロア时触发对话事件（A-5）

■完成方法

调查F-4位置的食材，之后前往东北角落（B-7）的水池处发生剧情，之后击败出现的F.O.E“クイ-ン·ジョ-”后完成任务。

特别上映17 世界を越えた绊

分类	讨伐
相关角色	岳羽ゆかり、伊织顺平、山岸风花
场所	A.I.G.I.S 第1ゾ-ン
报酬	绊の力（P3P女主人公与ゆかり、顺平、风花的协力技“绊の一击”）、经验3100
解锁条件	调查A.I.G.I.S 研究所 第2フロア时触发对话事件（B-6）

■完成方法

打败ファントムメイジ、时の砂时计、バスタ-ドライブ这3种敌人，集齐稀有素材后完成任务。ファントムメイジ主要出现在B-4区域，时の砂时计主要出现在F-3区域，而其他地方バスタ-ドライブ出现率则较高。

特别上映18 怪盗と少年の正义

分类	讨伐
相关角色	天田乾、モルガナ、坂本龙司
场所	A.I.G.I.S 研究所 第1フロア
报酬	绊の力（天田与モルガナ、龙司的协力技“正义の铁槌”）、经验3600
解锁条件	调查A.I.G.I.S 研究所第1フロア时触发对话事件（E-7）

■完成方法

打倒3只敌人“守护の巨兵”，虽然在正常攻略迷宫时“守护の巨兵”是稀有阴影，但是在本任务中则会高概率出现，中毒的异常状态对其非常有效。

特别上映19 世界を越えた信赖

分类	讨伐
相关角色	桐条美鹤、真田明彦、荒垣真次郎
场所	A.I.G.I.S 第2ゾ-ン
报酬	绊の力（美鹤与真田、荒垣的协力技“信赖の连击”）、经验3800
解锁条件	迷宫A.I.G.I.S攻略完毕后前往售票处

■完成方法

打倒4只敌人“バスタ-ドライブ”，分别出现在D-3、B-4、A-3、C-2位置，地图上有标记。

特别上映20 双子の试练

分类	讨伐
相关角色	P5主人公
场所	ジュネシック·ランド 第2区画
报酬	喷火山の女王蛙、经验3250
解锁条件	完成10个特别上映

■完成方法

击倒两只F.O.E“サイドプテラ”，敌人弱点为冰结，会使用附带混乱异常状态的技能，需要及时回复。

特别上映21 ぷりち-ますこっと决定战!

分类	Extra
相关角色	P5主人公
场所	ジュネシック·ランド 第4区画
报酬	绊の力（モルガナ、クマ、コロマル的协力技“アニマル狂奏曲”、P3主人公与P4主人公的协力技“二枚の切り札”）、经验5000
解锁条件	到达第四迷宫？？？第三幕，之后前往售票处

■完成方法

发现标记的D-2位置的研究者の财宝，在进入F-3后可以选择近路或是远路，选择近路的话将被迫与F.O.E进行战斗。

特别上映22 怪人の教え

分类	讨伐
相关角色	天田乾、佐仓双叶、巽完二
场所	ジュネシック·ランド 第4区画
报酬	グレイブニ-ル、经验6000
解锁条件	调查？？？第2幕时触发对话事件（C-4）

■完成方法

打倒两只F.O.E“クイ-ン·ジョ-”，敌人的弱点是核热，要小心其使用可以封印我方物理技能的“マッスルダウン”。

特别上映23 A.I.G.I.Sを探索せよ!

分类	解谜
相关角色	岳羽ゆかり、新岛真、天城雪子
场所	A.I.G.I.S 第2ゾ-ン
报酬	中盛轻食のレシピ、经验4600
解锁条件	调查？？？第2幕时触发对话事件（E-3）

■完成方法

移动到最终目的地即可，途中遭遇F.O.E无须战斗，避开便是。

特别上映24 アイギスの出力调整

分类	讨伐
相关角色	アイギス、P3主人公
场所	A.I.G.I.S 第1ゾ-ン
报酬	超科学の设计图、经验4800
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

击破地图中的F.O.E“KNS-1000”即可完成任务，敌人战斗力很弱，弱点为电击和疾风属性。

特别上映25 ワイルドチャレンジでございます

分类	采集
相关角色	P4主人公、P3主人公
场所	A.I.G.I.S 第1ゾ-ン
报酬	绊の力（P3主人公与P4主人公的协力技“二枚の切り札”）、经验5250
解锁条件	完成“ジュネシック·ランドの取极め”与“A.I.G.I.Sの新风”这两个任务后前往售票处

■完成方法

在D-5发生剧情，之后前往E-5和F-5从采集点获得“既知の机构”，需要打倒途中的F.O.E。

特别上映26 世界を越えた运命

分类	调查
相关角色	アイギス、コロマル、天田乾
场所	A.I.G.I.S 第2ゾ-ン
报酬	绊の力（P3P女主人公与アイギス、天田、コロマル的协力技“运命の连击”）、经验5500
解锁条件	进入第4迷宫“？？？”的第5幕后再前往售票处，需要完成“世界を越えた绊”、“世界を越えた信赖”这两个任务

■完成方法

前往A-6的位置获得“ロボットのパ-ツ”，途中在D-2、D-6位置也会有剧情提示玩家。

特别上映27 A.I.G.I.Sから脱出せよ!

分类	解谜
相关角色	明智吾郎、荒垣真次郎
场所	A.I.G.I.S 研究所 第1フロア
报酬	受难の圣枪、经验6000
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

一路选择正确的传送点进行移动即可，具体路线为C-1绿色传送点→B-4红色传送点→E-4橙色传送点→A-4白色传送点。

特别上映28 オトナの阶段、登っちゃう?

分类	调查
相关角色	P5主人公、P3主人公
场所	カモシダ-マン 3番街
报酬	绊の力（P3主人公与P5主人公的协力技“快刀乱麻”）、经验6200
解锁条件	随主线剧情自动解锁

■完成方法

打倒E-3和F-3拦路的F.O.E，到达F-4的位置，击破敌人クラリスダンサ-（弱点为疾风）和妄言のアプリル-（弱点为核热）后完成任务。

特别上映29 美少女の极意

分类	Extra
相关角色	アイギス、奥村春、久慈川りせ（以上角色必须强制参加）
场所	カモシダ-マン 3番街
报酬	绊の力（アイギス、奥村春、久慈川りせ与クマ的协力技“美少女カルテット”、经验6400
解锁条件	进入第4迷宫“？？？”的第5幕后再前往商店

■完成方法

一路到达D-4处的阶梯进入下一层，来到最深处的カモシダ纪念广场即可。

特别上映30 イ-スタ-エッグを探せ!

分类	解谜
相关角色	伊织顺平、佐仓双叶、高卷杏
场所	A.I.G.I.S 第1ゾ-ン
报酬	优待券、经验6900
解锁条件	随着主线剧情自动解锁

■完成方法

按着有箭头的墙壁（F-3→E-6→D-5）沿路前进，在D-4处会发生剧情，最后到达地图右上角（B-6），找到イ-スタ-エッグ后完成任务。

特别上映31 优雅なお嬢样の采取

分类	采集
相关角色	桐条美鹤、奥村春
场所	A.I.G.I.S 研究所 第1フロア
报酬	神气札の经典、经验6650
解锁条件	调查“？？？”第六幕时触发对话事件（B-7）

■完成方法

调查E-3、F-5、D-6的三处采集点，获得3个“未知の机构”后完成任务。

特别上映32 拳で语れ

分类	讨伐
相关角色	新岛真、里中千枝、真田明彦
场所	？？？ 第四幕
报酬	绊の力（真、千枝、真田的协力技“异种格斗拳脚”、EXP7500
解锁条件	调查“？？？”第六幕时触发对话事件（F-6）

■完成方法

从第四幕D-4的升降台来到第三幕，再从第三幕E-4的升降台返回第四幕，之后打倒地图上的F.O.E“くまさん”，这个敌人攻击力很高，尤其要注意它会使用“テンション上げ”提升状态，当状态达到最高点后会使用“暴れまわる”（对我方全体造成95%HP的伤害），需要使用辅助技能保持自身防御力上升以及对方防御力下降，弱点是咒怨属性。

特别上映33 この想いを电波にのせて

分类	讨伐
相关角色	佐仓双叶、久慈川りせ、山岸风花
场所	A.I.G.I.S 研究所 第2フロア
报酬	绊の力（双叶、りせ、风花的协力技“トリプルサポ-ト”）、经验7200

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

解锁条件	进入“？？？”第七幕后前往商店

■完成方法

在地图中打倒3只“爆轰の炮座”，获得3个掉落的“未来の机构”，“爆轰の炮座”弱点为火炎，出现率不算太高，在地图西南侧的安全门区域会比较容易刷出来一些，获得3个任务道具后会再次与爆轰の炮座战斗，胜利后会出现新敌人“魔弹の炮座”（弱点为电击/念动），击破后完成任务

特别上映34 ロボット讨伐

分类	讨伐
相关角色	真田明彦、伊织顺平、巽完二
场所	A.I.G.I.S 研究所 第2フロア
报酬	ジュラ山の龙牙、EXP9400
解锁条件	主线流程到达大众の映画馆街 第1エリア

■完成方法

打倒地图中的F.O.E“SCM-9821”，敌人弱点为念动，攻击力颇高且能够使用让人混乱的技能，记得带好治疗异常状态的技能和药品。

特别上映35 绊のカタチは

分类	解谜
相关角色	坂本龙司、花村阳介、伊织顺平
场所	？？？ 第一幕
报酬	绊の力（龙司、阳介、顺平的协力技“技相棒たちの底力”、经验9700
解锁条件	主线流程到达大众の映画馆街 第2エリア

■完成方法

从第一幕D-4的升降台来到第二幕，之后在F-2处调查花朵获得情报，再前往E-3处打倒敌人“轻拳の翁”（弱点为电击）和ピスティルマザ-（弱点为咒怨）后完成任务。

特别上映36 花がわらう街角

分类	调查
相关角色	P4主人公
场所	？？？ 第一幕
报酬	操魔の交响曲、经验10500
解锁条件	主线流程到达大众の映画馆街 第2エリア

■完成方法

调查第一幕E-3的花，之后从上方的升降台来到第二幕，调查第二幕F-4的花，之后按下开关调整本层升降台高度，再去第二幕地图左上C-2处，调查花之后完成任务。

特别上映37 蝶舞う迷宫异常なし

分类	调查
相关角色	岳羽ゆかり、クマ
场所	？？？ 第二幕
报酬	大盛轻食のレシピ、经验10800
解锁条件	调查大众の映画馆街 第2エリア时触发对话事件（B-2）

■完成方法

第二幕C-5处发现蝴蝶，从旁边的升降台返回第一幕，在第一幕E-3处发现蝴蝶，之后来到D-4处的升降台再次来到第二幕，按开关调整第二幕升降台的高度，再去第二幕E-2处击破敌人“移り气のパピヨン”（弱点为冰结）后完成任务。

特别上映38 歌う果实は恋の味…?

分类	解谜
相关角色	P5主人公
场所	？？？ 第五幕
报酬	ワイルドカ-ド、经验10000
解锁条件	到达大众の映画馆街 第3エリア之后

■完成方法

分别在第五幕E-5、C-5和第六幕F-6、B-7获得总共4个“果物のようなもの”后完成任务。

特别上映39 顶上决战！クマvsクマクマ！？

分类	讨伐
相关角色	クマ、アイギス
场所	？？？ 第一幕
报酬	不死鬼の黒布、经验12300
解锁条件	到达大众の映画馆街 第3エリア之后

■完成方法

打倒2只F.O.E“くまさん”，具体攻略可以参照特别上映32。

特别上映40 自分を见つめよ

分类	解谜
相关角色	P5主人公
场所	？？？ 第四幕
报酬	ワイルドカ-ド、经验11000
解锁条件	调查大众の映画馆街 第3エリア时触发对话事件（E-6）

■完成方法

沿路前进即可，途中会有两次询问玩家走哪一边的选择，怎么选都可以完成任务，只是会影响最后的任务奖励。

■本任务奖励一览

选择组合	任务奖励
右·右	ロゴスの镜（最大HP加25%）
右·左	センスの镜（会心率+15%）
左·左	ロマンの镜（最大SP加25%）
左·右	イタンの镜（所以封印效果无效化）

特别上映41 プレゼントフォ-ユ-

分类	Extra
相关角色	P3P主人公、山岸风花、高巻 杏
场所	？？？ 第5幕
报酬	鬼狩人の白布、经验12500
解锁条件	调查大众の映画馆街 第4エリア触发对话事件（D-7）

■完成方法

首先按下第5幕E2的开关，从左上角的升降台来到第6幕，再到第6幕D2位置拿到“音乐”，之后玩家必须在46步内返回第5幕向上的楼梯，也就是出口处，不能使用カエレ-ル或モドレ-ル等道具返回，超过46步或使用道具的话任务物品会损坏，只能重新去第6幕拿，具体最短路线见下图。





特别上映42 カモシディの新たなる威光

分类	讨伐
相关角色	P5主人公（强制入队）
场所	カモシダ记念广场
报酬	古びた映写机、经验1000
解锁条件	随主线剧情解锁

■完成方法

前往カモシダ记念广场，打倒敌人“傲慢な权力者”（弱点为祝福和疾风），本任务完成后可以解锁天鹅绒房间的3身合体功能，推荐尽早完成。

■后续剧情

除了任务奖励外，玩家还可以获得一个“煤けたフィルム”，之后在售票处选择“话をする”并选择“煤けたフィルムについて闻き”，就会和テオドア进行战斗（弱点为冰结和咒怨），胜利后获得カップオブエ-ス，效果是增加可持有的人格面具数量。

特别上映43 ジュネシック·ランドの取极め

分类	讨伐
相关角色	P4主人公（强制入队）
场所	ジュネシックランド 岛の最果て
报酬	魔王のマガタマ、经验2500
解锁条件	完成15个特别上映

■完成方法

前往岛の最果て，打倒敌人“孤独な扇动者“（弱点为火炎和冰结）。

■后续剧情

完成任务后玩家可以拿到第二个煤けたフィルム，之后在售票处选择“话をする”并选择“煤けたフィルムについて闻き”，可以和マ-ガレット进行战斗，マ-ガレット的弱点会根据其召唤的人格面具而改变，当她使用コンセントレイト蓄力时注意防御。胜利后获得ワンドオブエ-ス，效果是增加可持有的人格面具数量上限以及通过总攻击击倒敌人后获得的额外经验奖励。

特别上映44 A.I.G.I.Sの新风

分类	讨伐
相关角色	P3主人公（强制入队）
场所	A.I.G.I.S 中央集积所
报酬	うさぎのお人形、经验5000
解锁条件	完成25个特别上映

■完成方法

前往中央集积所，打倒敌人“画一な同调者”（弱点为疾风和念动）。

■后续剧情

完成任务后玩家可以拿到第三个煤けたフィルム，之后在售票处选择“话をする”并选择“煤けたフィルムについて闻き”，可以和双子ジュスティ-ヌ&カロリ-ヌ进行战斗，胜利后获得ソ-ドオブエ-ス，效果为如果以总攻击击破敌人获得胜利，那么角色身上的BOOST状态会继承到下一场战斗，同时持有的人格面具数量上限增加。

特别上映45 ひかりの更なる胁威

分类	讨伐
相关角色	P3P女主人公（强制入队）
场所	？？？ 无限の幕间
报酬	エノク书、经验10000
解锁条件	完成40个特别上映

■完成方法

前往无限の幕间，打倒敌人“过剩な保护者”（弱点为祝福和核热）。

■后续剧情

完成任务后玩家可以拿到第四个煤けたフィルム，之后在售票处选择“话をする”并选择“煤けたフィルムについて闻き”，可以和エリザベス进行战斗，胜利后解锁“人格面具转生”功能，四位历代作品主人公可以直接转生，而其他同伴超过55级后也能转生。另外还可以获得コインオブエ-ス，效果是增加可持有的人格面具数量上限以及通过总攻击击倒敌人后获得的额外经验奖励。

TIPS 特别上映所使用的特定区域地图一旦在完成特别上映后就无法再度进入，由于在特别上映期间会出现一些新的宝箱，因此各位记得拿完全部宝箱后再完成特别上映。

完成全部特别上映后

完成全部45个特别上映后，再次前往售票处可以递交“予告状”，之后和エリザベス对话，选择“予告状について聞く”后，便可以和天鹅绒房间的住人们进行4连战，4连战最初是面对ジュスティーヌ＆カロリーヌ，将其击破后BOSS的HP全回复，而从第二战开始マーガレット、テオドア、エリザベス会陆续上阵。4连战期间我方无法回复SP，对玩家队伍的续航能力是一个极大的考验，需要配备大量SP回复道具，アイギス因为发动オルギアモード后一段时间会无法行动的缘故，不适合参加本场战斗。而且本战中敌人的弱点属性每隔一段时间后都会变化，最好每回合攻击之前都确认敌人的耐性。

此外，每一战开始之前（追加新的天鹅绒房间住人时），敌方均会固定发动万能属性的“总攻击”，因此在上一场对敌人发动最后一击之前务必给全队回满血量。

在队伍构成方面，我方出场全员除了必须Lv99之外，所使用的辅助人格面具都必须进行充分强化，主要攻击手段以基于“真·会心眼”和“狮子奋迅の大号令”构筑的强力物理体系来进行，前排的3名角色最好装备反击技能（カウンタバッシュ、デスカウンター），全员的辅助人格面具最好都配备“真·回避の心得（对全部属性攻击中等概率回避）”和“相杀ボディ（高概率让物理伤害无效化）”，尽可能减少所受到的伤害。

此外第三战的テオドア会使用HP全回复的ディアラハン，第四战的エリザベス会使用复活リカーム，都是必须要优先击倒的对象，本战胜利后可以获得作为系列传统的最强饰品“全能の真球”以及成长の香、ホムンクルス，另外之后在售票处再次和エリザベス对话可以重复进行挑战。

流程中出现的敌人弱点一览



■カモシダ-マン

名称	弱点	备注
臆病のマ-ヤ	电击 / 祝福 / 咒怨	-
虚言のアブルリ-	火炎 / 咒怨	-
笑うテ-ブル	火炎 / 疾风	-
伪りの圣典	电击 / 咒怨	-
我欲のバザルト	疾风	-
虚言のアブルリ-	火炎 / 咒怨	-
收贿のファズ	火炎 / 祝福	-
炎と冰のバランサ-	电击 / 疾风	-
狂信の塔	冰结 / 疾风	-
生成の雕像	疾风	-
斗魂のギガス	火炎	-
炎と冰のバランサ-	电击 / 疾风	-
ご-じゃすキング	电击	稀有阴影
疾风禁じのレキシ-	电击	稀有阴影
祝福禁じのレキシ-	咒怨	稀有阴影
电击禁じのレキシ-	疾风	稀有阴影
チキン·キッド	火炎	F.O.E
バスタ-·ガ-ル	电击	F.O.E

■ジュネシックランド

名称	弱点	备注
スレイヴアニマル	火炎 / 咒怨	-
贪欲のマ-ヤ	电击 / 祝福	-
招きの女御	念动	-
冷静のペ-シェ	念动	-
浮气のパピヨン	疾风	-
ジュピタ-イ-グル	核热	-
情欲の蛇	冰结	-
自律のバザルト	核热	-
雷と风のバランサ-	祝福 / 咒怨	-
秘密のバンビ-ノ	火炎	-
盲爱のクピド	电击 / 核热	-
雾雨兄弟の次男	念动	-
ハッピ-ジェ-ン	核热	-
ブラックレイヴン	冰结	-
ミノタウロス壹号	念动	-
盲爱のクピド	电击 / 核热	-
风炎禁じのフォ-ト	冰结 / 电击	稀有阴影
核热禁じのアブルリ-	念动	稀有阴影
念动禁じのアブルリ-	核热	稀有阴影
冰电禁じのフォ-ト	火炎	稀有阴影
金甲虫	咒怨	稀有阴影
サイドプテラ	冰结	F.O.E
クイ-ン·ジョ-	核热	F.O.E

■A.I.G.I.S

名称	弱点	备注
虚荣のマ-ヤ	电击 / 疾风	-
时の砂时计	祝福	-
バスタ-ドライブ	咒怨	-
ファントムメイジ	念动	-
マッハフォ-ト	冰结	-
アイアンダイス	火炎	-
虚荣のマ-ヤ	电击 / 疾风	-
教条の塔	冰结	-
爆轰の炮座	火炎	-
青のシジル	念动	-
维持の雕像	疾风	-
正义の剑	火炎 / 电击	-
パワ-キャッスル	核热	-
フェイルジェ-ン	核热	-
愤怒のキュクロプス	冰结	-
教条の塔	冰结	-
精神のダイス	念动	-
不灭のギガス	祝福 / 咒怨	-
狼狈のパンツァ-	核热	-
核热禁じのバランサ-	念动	稀有阴影
火炎禁じのバランサ-	冰结	稀有阴影
念动禁じのバランサ-	核热	稀有阴影
祝福禁じのバランサ-	咒怨	稀有阴影
电击禁じのバランサ-	疾风	稀有阴影
冰结禁じのバランサ-	火焰	稀有阴影
咒怨禁じのバランサ-	祝福	稀有阴影
物理禁じのテ-ブル	电击	稀有阴影
守护の巨兵	-	稀有阴影
KNS-1000	电击 / 疾风	F.O.E
SCM-8801	念动	F.O.E

■？？？ 出现敌人弱点一览

名称	弱点	备注
雨见の壶	冰结	-
お守りレキシ-	火炎	-
牺牲のマ-ヤ	祝福 / 咒怨	-
浅薄の翁	冰结	-
トランスツインズ	念动	-
眠るテ-ブル	火炎	-
光と闇のバランサ-	火炎 / 核热	-
淫欲の蛇	冰结	-
狂气の圣典	电击	-
甘言のアブルリ-	咒怨	-
纯情のパピヨン	疾风	-
静寂のマリア	疾风	-
ミノタウロス贰号	核热 / 祝福	-
エタ-ナルイ-グル	电击	-
雾雨兄弟の长男	火炎 / 电击	-
ソウルダンサ-	核热	-
イデアマザ-	咒怨	-
不屈の骑士	冰结	-
ワンダ-マグス	念动	-
ソウルサ-チャ-	疾风 / 祝福	稀有阴影
冰炎禁じの剑	疾风 / 祝福	稀有阴影
风电禁じのダイス	火炎 / 核热	稀有阴影
念核禁じのバンビ-ノ	电击 / 咒怨	稀有阴影
くまさん	咒怨	F.O.E
きこりさん	祝福	F.O.E
こびとさん	念动	F.O.E.

■大众の映画馆街

名称	弱点	备注
アメンティレイヴン	电击	-
里切りのマ-ヤ	核热 / 祝福	-
バトルフォ-ト	冰结	-
探求のペ-シェ	火炎	-
反逆のキュクロプス	冰结	-

名称	弱点	备注
变容の雕像	疾风	-
无秩序のファズ	疾风	-
怨恨の塔	祝福	-
惜爱の女御	电击	-
全能のバランサ-	核热 / 咒怨	-
ファントムマスタ-	念动	-
无为のバザルト	咒怨	-
哀のヘカトンケイル	咒怨	-
怨恨の塔	祝福	-
狂乱のマリア	火炎	-
自由のバンビ-ノ	祝福	-
ネクスト·ジェ-ン	咒怨	-
プラチナダイス	电击	-
偏爱のクピド	冰结	-
キングキャッスル	核热	-
均卫の巨人	疾风	-
断罪の剑	电击	-
ディバインマザ-	冰结	-
バトルフォ-ト	冰结	-
表四属性禁じの蛇	核热	稀有阴影
里四属性禁じのアニマル	火炎	稀有阴影
禁じ隐しの荒武者	咒怨	稀有阴影
禁じ隐しの铠武者	念动	稀有阴影
禁じ隐しの若武者	冰结	稀有阴影
禁じ隐しの武者	疾风	稀有阴影
七属性禁じの人形	冰结	稀有阴影
でんじゃらすキング	-	稀有阴影
ナムタル	电击	F.O.E.
フンババ	疾风 / 核热	F.O.E.

商店消费性道具贩售解锁列表

■回复类

名称	价格	效果	贩售所需素材道具
ポップコ-ン	80円	我方1人回复HP30	初期贩售
蜂蜜ポップコ-ン	150円	我方1人回复HP80	蜜蜂フレ-バ-
南国ポップコ-ン	500円	我方1人回复HP120	南国フレ-バ-
肉汁ポップコ-ン	800円	我方1人回复HP180	肉汁フレ-バ-
七色ポップコ-ン	1200円	我方1人回复HP250	虹色フレ-バ-
L·チュロス	1350円	我方1列回复HP30回复	新作果子のレシピ
L·ホットドッグ	900円	我方1列回复HP60回复	轻食のレシピ
L·ダブルドッグ	250円	我方1列回复HP120回复	中盛轻食のレシピ
ガッツポテト	150円	让我方被打倒的同伴以HP10%的状态复活	初期
イモ-タルチキン	450円	让我方被打倒的同伴以HP30%状态复活	幻の扬げ物レシピ
地返しの玉	800円	让我方被打倒的同伴以HP50%状态复活	地返しの经典
クリ-ンソ-ダ	120円	回复我方1人的异常状态	初期
クリ-ンボトル	600円	回复我方1列的异常状态	增量饮料のレシピ
クリ-ンシャワ-	1000円	回复我方全体的异常状态	祝杯饮料のレシピ
アムリタソ-ダ	1500円	回复我方全体的异常状态以及封印效果	奇迹饮料のレシピ
バインドエイド	100円	回复我方1人的封印效果	Kのシンボル
バインドキュア	500円	回复我方1列的封印效果	解放药のレシピ
バインドフリ-	900円	回复我方全体的封印效果	救世药のレシピ

■攻击辅助类

名称	价格	效果	贩售所需素材道具
简易レ-ダ-	1000円	标记当层迷宫中的F.O.E位置	超科学の设计图
ドロン玉	150円	除了一部分战斗之外，可以在战斗中立即逃走	逃走道具のメモ
罗刹の札	1500円	使我方一列的攻击力提升，持续3回合	神气札の教典
金刚の札	1500円	使我方一列的防御力提升，持续3回合	神气札の教典
韦驮天の札	1500円	使我方一列的命中·回避提升，持续3回合	神气札の教典
オタカラリカバリ	5000円	使当层迷宫内的采集点复活	リサイクルの书
集魔の笛	300円	在迷宫中的遇敌率上升	操魔の乐谱
退魔の笛	300円	在迷宫中的遇敌率下降	操魔の乐谱
集魔の角笛	900円	在迷宫中的遇敌率大幅度上升	操魔の交响曲
退魔の角笛	900円	在迷宫中的遇敌率大幅度上升	操魔の交响曲

■其他

名称	价格	效果	贩售所需素材道具
カエレ-ル	100円	立刻从迷宫中返回电影院	初期
モドレ-ル	50円	立刻返回当层迷宫入口	紧急脱出读本
カエリマクレ-ル	-	立刻从迷宫中返回电影院，可无限次使用	贵重品，不可贩卖
モドリマクレ-ル	-	立刻返回当层迷宫入口，可无限次使用	贵重品，不可贩卖

其余心得



打造最强的物理队伍

本作和《女神异闻录》系列"本传相比，系统上有一大区别就是敌方不存在反射与吸收这两种耐性，也就是理论上全部敌人都可以用物理攻击来解决。相比魔法类技能，物理技能前期缺少强力的攻击手段，但是流程进行到后期，随着大量的多 Hit 攻击的物理技能出现，加之可以触发会心一击，物理系角色的优势开始体现。本作最强的物理技能依然是系列招牌——Lv78 源义经（ヨシツネ）的八艘飞び，效果为全体 8 次大威力的物理攻击，如果对面只有 1 个敌人的话那就是固定对其造成 8Hit 伤害了。不过八艘飞び是不可继承的专有技能，作为弱化版的アイオンの雨 (全体 3 ～ 10 次攻击) 和刹那五月雨击 (单体 6 ～ 8 回攻击) 也是可以选用的技能，除此之外不可不提的是 Lv89 黄帝（コウティ）的獅子奋迅の大号令（给我方全体附加一次物理 3 倍伤害的效果）和精神一到の大号令（给我方全体附加一次魔法 3 倍伤害的效果），简直如同开挂一般的大招。再配合真·会心眼（全体会心率上升）、ヒートライザ（我方单体全能力上升）以及アイギス的专用技オルギアモード（自身攻击力大幅度上升），第二回合全体一齐攻击便可打出非常暴力的伤害，足以速刷最终迷宫的两种 F.O.E，也是应对刈り取るもの和天鹅绒房间住人连战这两个本作最强 BOSS 的主要手段。

刈り取るもの

在前文攻略中已经提过，刈り取るもの在最终迷宫第四层的特殊采集点出现，无视导航的警告调查采集点的话便可与其战斗，和一般 F.O.E 一样玩家如果觉得难以取胜，在战斗中可以随时逃跑，不过这个采集点一段时间内将无法继续调查。

刈り取るもの拥有メギドラオン、デスバウンド、マハジオダイン、刹那五月雨击等诸多强力攻击技能，异常状态技能也十分丰富，尤其是在其蓄力之后发动刹那五月雨击有着足以秒杀我方的威力。除此以外它的全体即死技能マハムドオン也十分恶心，提升本方即死耐性的装备和技能必不可少。击破刈り取るもの后获得 90000 円、神柱の欠片（是商店中解锁如下饰品的关键素材：贴る大气功，效果为每回合自动 SP 回复；チャクラリング，效果为 SP 消耗减半；ルドラリング，效果为 HP 消耗减半）、万魔殿の鍵（解锁特殊合体 Lv88 审判ルシファー）、ワイルドカード。

练级与赚钱

打通一个迷宫之后，在迷宫最后 BOSS 所在的地方会出现一个红色的采集点，调查这个采集点会发生强制战斗（出现的敌人均是该迷宫中登场的阴影），次数不限，对于想要练级的玩家是最适合的场所。赚钱的话主要手段是反复进出迷宫刷采集点，另外迷宫中出现的大型稀有阴影也是赚钱的好工具，因为它在受到攻击之后会掉落金钱，而使用多段 Hit 的攻击技能的话，每 1Hit 都会触发一次掉钱判定，因此遇到这类稀有阴影别忘了使用刹那五月雨击之类的技能来多刷点钱。



文 秋沙雨
美编 01

GOD EATER 3

攻略透解 GUIDE THROUGH

对应版本：1.10
※Steam 版 2019 年 2 月 8 日发售。 通关时间：30 小时左右

噬神者3		BNEI	PS4
GOD EATER 3		动作	日文版
2018年12月7日	本地1人，在线1～8人	无对应周边	
售价8200日元			

系统详解

游戏操作指南

※ 在“オプション”的“キ - コンフィグ”可以在 A、B、C 三种操作风格里进行调整，本攻略默认 A 风格。

●非任务状态

键位	功能
○	确认
×	取消
△	切换显示中的项目
L1/R1	切换页面
L3	（按 2 次）打开聊天窗口

键位	功能
R1+ 左摇杆	（长按）冲刺
R3	打开动作窗口
左摇杆	移动 / 选择项目
右摇杆	调整镜头
OPTIONS	打开菜单

●近战武器

键位	功能
○	捡取 / 垫步 / 连结救助
×	跳跃
△	攻击 /（长按）捕食形态 /（打开菜单时）放大 or 缩小地图 /（打开道具栏时）切换道具栏 or 指令栏
□	攻击 / 使用道具 / 发动指令
L1	（长按）锁定敌人 / 选择道具 or 指令
L2+R2	进行缔约
L3	（在多人模式里，按 2 次）打开聊天窗口
R1	切换近战 or 枪形态 / 选择道具 or 指令

键位	功能
R1+ △	快速捕食 /（在空中时）空中捕食
R1+ ○	防御
R1+ □	近战武器的特殊动作
R1+ 左摇杆	（长按）冲刺
R2+×	展盾冲刺
左摇杆	移动 / 选择项目
右摇杆	调整镜头
方向键↑	镜头拉远
方向键↓	镜头拉近
方向键→	近战武器特殊动作
按下触控板	打开道具栏
OPTIONS	打开菜单

●枪形态

键位	功能
○	捡取 / 垫步 / 连结救助
×	跳跃
△	射击 /（长按）选择子弹 /（打开菜单时）放大 or 缩小地图 /（打开道具栏时）切换道具栏 / 或指令栏
□	射击 /（长按）选择子弹 / 使用道具 / 发动指令
L1	（长按）进入瞄准模式 /（在瞄准模式下长按）锁定 / 选择道具 or 指令
L1+ △	对同伴发射连结解放弹
L2+R2	进行缔约

键位	功能
L3	（按 2 次）打开聊天窗口
R1	切换近战 or 枪形态 / 选择道具 or 指令
R1+ ○	枪特殊动作
R1+ 左摇杆	（长按）冲刺
左摇杆	移动 / 选择项目
右摇杆	调整镜头
方向键↑	镜头拉远
方向键↓	镜头拉近
方向键←	枪形态特殊动作
按下触控板	打开道具栏
OPTIONS	打开菜单

角色名中日对照表

日文	中文
ユウゴ	尤格
ジ - ク	泽克
クレア	克蕾雅
ルル	露露
イルダ	伊露达

日文	中文
フィム	芬
リカルド	里卡尔德
アイン	艾因
キ - ス	基斯
エイミ -	艾米

荒神名中日对照表

日文	中文
アックスレイダー	巨斧袭击者
マインスパイダー	地雷蜘蛛
オウガテイル	鬼面巨尾
ドレッドパイク	凶惧尖兵
ザイゴート	接合体

日文	中文
コクーンメイデン	地茧女
バルバルス	巴尔巴托斯
ハバキリ	羽羽斩
ネヴァン	尼曼
グウゾウ	祟像

日文	中文
コンゴウ	金刚
シユウ	蚩尤
グボロ・グボロ	葛波洛・葛波洛
ウコンバサラ	乌戈瓦萨拉
ヴァジュラ	伐折罗
ディアウス・ピター	天父狄阿乌斯
クアドリガ	双轮战车
サリエル	沙利叶
ボルグ・カムラン	剑栏之矛
ハンニバル	汉尼拔

日文	中文
カリギュラ	卡利古拉
キュウビ	九尾
クロムガウェイン	克伦高文
マルドゥーク	马尔杜克
ラー	拉神
アヌビス	阿努比斯
ヌァザ	努亚达
バルムンク	巴尔蒙克
ドローミ	德洛米
オーディン	奥丁

战斗画面



①HP（体力值）
②OP（神谕点数）和（使用雷射枪时）当前OP的储存进度
③ST（活力）
④玩家角色代号
⑤玩家状态
⑥队友状态
⑦神机解放阶段
⑧扳机加速进度
⑨缔约对象
⑩小地图、剩余时间、玩家的耐久值
⑪连结解放弹数量、目前装备的子弹

创建角色



在游戏序章剧情结束后玩家就能创建自己的角色了，游戏能同时储存3个角色，由于游戏当前无法实现《GE2RB》那般通过继承存档来重新调整玩家角色外形功能，所以在调整角色脸型和声音等外观要素的时候要多加注意。

创建角色需要填写3个内容，“姓名”为玩家角色的名字；“代号”为玩家角色的代号，在战斗时会在画面左上角的队伍栏里显示出来；“性别”可以选择男性或者女性。

自订角色的可编辑项目：发型、发色、脸型、瞳孔、瞳色、肤色、饰品（分为A、B两种，可同时装备，种类也不一样）、语音。

在编辑脸型的时候可以按△键查看不同的表情，在编辑瞳孔时按△键可以更改瞳孔的大小，在选择饰品的时候可以按△键更换饰品的颜色。

在游戏期间可以在终端里编辑角色的发型、发色和饰品（A、B皆可）。

据点



在Rank 1的剧情里玩家所在的据点是在潘尼沃特的牢里，这时候玩家能使用的设施就只有终端机（タ-ミナル）和任务终端。当剧情进展到主角一行人乘上灰域踏破船“克里桑什马姆（クリサンセマム）”的时候才算是来到正式的据点。

据点共有三层，分别为ブリッジ、居住区画和ラボラトリ区画。平时活动都是在ブリッジ，居住区画和ラボラトリ区画通常是有剧情需要的时候才会去。

在居住区画两侧的男性女性乘组员室里也有终端机，在这两个房间的终端机里可以打开“档案（ア-カイブ）”页面，可以在该页面里查看已经触发过的剧情影像、BGM和已经入队角色的各项语音等等。

ブリッジ电梯所在位置的另一端可以前往ロビ-，在ロビ-里常驻有行商人フェイス，在她这里可以买到基础的消耗类道具和随着主线进展来不断增加的子弹。通关Rank 3的“巡回支援への参加要请”后流浪的商人ホ-プ就会不定期地造访ロビ-，在ホ-プ的店里可以以更加低廉的价格购买消耗类道具和一些基础素材，除此之外她的店里还会有解放抑制装置的设计图、角色换装的设计图、遗留神机等物品。ホ-プ每次来到ロビ-时她店内的物品都会有变化，例如有时候是消耗类道具较多、基础素材较少，有时候则是消耗道具较少、基础素材较多。在ロビ-也有终端机。



在ブリッジ的大厅里有4个终端机，在终端机对面是艾米所在的前台，和艾米对话就能获得主线的提示或者是打开任务菜单。任务选单的分类有通常任务（通常ミッション）和强袭讨伐任务（强袭讨伐ミッション）2个分类，点进难度分类之后就能在画面右边看到任务地图、限制时间、目标的荒神和它们的弱点属性。光标移动到任务标题上按下△键能查看在完成任务进行结算时有可能获得的素材。在任务选单里按下□键还能查看已经获得的各个神机设计资料，从中可以确认想要的素材。

任务选择完毕之后来到旁边的感应レ-ダ-按下○键就能出击了。

地图光标丨在任务选择页面推动右摇杆移动的话可以直接移动地图的光标来查看各地区的任务。

GOD EATER 3

肢体动作表现（エモ - ション表现）



在据点里的时候按下 R3 键时就会打开肢体动作菜单，按下对应的按键后角色就会做出对应的行动。RANK 1 时期和乘上灰域踏破船之后的部分肢体动作会有变化。当芬跟在主角后面的时候玩家操作主角做出肢体动作的话还会有一些可爱的互动出现。

终端机（タ - ミナル）

■战斗准备

在“战斗准备”项目里可以查看和更换主角的装备。在该页面里按下 OPTIONS 键就能查看主角目前装备的神机解放插件效果和安装的技能。

画面右边是玩家当前的 HPOPST 上限、近战攻击力、射击攻击力、装甲防御力。画面右边是可以更换的项目内容，包括三类装备、解放艺技、BA 效果、子弹、缔约效果、扳机加速效果、神机解放控制单元、角色换装（包括发型、发色、上衣、裤子、饰品）等等。子弹编辑在“バレット管理”里进行。

在选择子弹、解放艺技和 BA 效果的时候按下 OPTIONS 键的话就能进入模拟战模式，能够查看光标所选择的子弹或者已经装备的解放艺技、BA 效果的实际输出伤害。

在缔约效果选择页面里可以消费 EP（缔约点数）来学到新的缔约效果并将其装备在身上。

把光标移动到近战武器上方的文字就能更改当前装备的套装名字，名字所使用的单词是通过讨伐荒神、合成强化装备等成绩来解锁的。设定好装备后回到战斗准备页面按下△键就能打开装备套装页面，玩家能够登陆的装备套装上限为 50 套，其中第 1 套和第 2 套会记录在玩家的化身卡片（アバタ - カ - ド）里。在想要储存的位置按下□键后选择“装备セットを登录”就能登陆套装，想要读取的话就选择“装备セットを读み込む”。

■携带品准备（携行品准备）

在“携行品准备”项目里玩家可以调整想要带上战场的消耗类道具。道具种类上限为 12 种，用完之后道具会以个数为 0 的形式保留下来，当玩家做完任务返回据点后，打开终端机来到该页面按下 OPTIONS 键就能自动补充所有消耗掉的道具。在筛选完想要的道具后按下触控板就能自动进行类型整理。

在战场上捡到或者战后结算时获得的换金道具也可以在该页面进行贩卖，将光标移动到右边的仓库道具栏里用 L1 键 R1 键切换分类到“换金アイテム”，把光标移动到道具上按下□键就能贩卖道具了。



■强化合成



在该项目里玩家可以通过消耗 fc（游戏里的金钱单位）和指定的素材来强化合成神机、合成神机解放控制单元、合成换装或者对神机进行技能安装等。还能合成一些素材。

需要设计图才能解锁装备和部件的合成，在本作里所有任务的首次通关都会获得设计图，除此之外还能去流浪的商人ホ - ブ的商店里购买。

■个人特殊能力（パ - ソナルアビリティ）



在“仲间パ - ソナルアビリティ”项目里可以通过消费 AP 和 GAP 让同伴角色学到新的特殊能力。每个角色最多只能装备 4 个特殊能力，名字有罗马数字序号的特殊能力能够继续消耗 AP 和 GAP 来升级，最高能升级至 3 级或者 5 级。

除此之外各个角色本身也有着自带的各种技能，把光标移动到画面右边的角色项目里按下 OPTIONS 键就能查看该角色当前的技能了。

■资料库（デ - タベ - ス）

在资料库里玩家可以浏览登场角色情报、世界观情报、荒神的资料、神机的资料、子弹系统介绍等和系统与剧情有关的情报。

■存档（セ - ブ）

储存游戏进度。终端机的存档功能通常是在搭配好新的装备时才会用得上。

■多人游戏（マルチプレイ）

通过网络来加入或者创建联机房间，最多可以实现 4 人共斗。



基础行动

●近战形态



任务开始时便是默认以近战的状态登场。近战神机基本是用□键和△键的攻击来输出伤害，长按攻击按键或者配合 R1 键就能使用近战神机的特殊攻击。

在地上进行连击的时候□键和△键的攻击能相互组合，例如□□△□或者△△□□等。

在空中的时候由于△键是落地攻击，所以连击只能是□□△或者□△的形式。空中的连段可以用展盾突进重置连段次数，例如□□→展盾突进→□□→展盾突进……只要 ST 够用，空中连段就能一直持续下去。装备特定的解放艺技的话能让空中的□键攻击从 2 次变成 3 次。

在地上移动时连按 2 次 R1 键就能够进行垫步，使用垫步（无论向前还是向后）时可以使用□键和△键来发动垫步攻击，然后能接上地上的第 2 段连击。

在攻击时或者防御时按下 R1 键+× 键的话就能发动枪变形攻击，行为模式是挑空斩的同时切换到枪形态，这时候可以靠发射子弹来利用后坐力向后方进行空中后退，在战斗时遇到敌人的范围攻击可以利用这一招来回避部分攻击。

●捕食



本作的捕食分为蓄力捕食、连击捕食、快速捕食和空中捕食四种。通过捕食能够让角色进入神机解放状态，如果捕食敌人的尸体还能在它们身上获得荒神素材。

蓄力捕食是在地面上长按△键进行捕食，蓄力捕食是所有捕食行动里获得连结解放弹、神机解放时间最长、捕食攻击输出最高的一个捕食，不过由于行动的空隙较大，一般只有在敌人倒地或者去回复体力时才有机会使用。

连击捕食是在进行连击时或者防御时按下 R1 键+△键，快速捕食是在没有任何攻击行动的情况下直接按 R1+△键，空中捕食是在空中按下 R1 键+△键。这三个捕食行动最快，但是获得的连接解放弹较少，神机解放时间也只有蓄力捕食的一半左右，捕食时的攻击力为蓄力捕食的一半。

在捕食荒神之后救活获得荒神特效，在该状态下对捕食过的荒神进行射击的话，射击伤害就会增加。捕食其他荒神后对前一个荒神的荒神特效就会消失。

●枪形态



在近战形态下按 R1 键就能切换至枪形态。在该形态下需要消耗 OP（神谕点数）来发射子弹进行攻击，OP 通过近战攻击或者使用特定道具来积攒。在 OP 充足的情况下按下□键和△键就能发射子弹，长按按键就能从身上携带的子弹里切换所使用的子弹。

在枪形态里也能够锁定敌人，长按 L1 键就能进入瞄准状态，然后再继续长按 L1 键就能锁定敌人。

按下 R1 键+△键就能将身上的连接解放弹传送给队友，由于连接解放弹的基础上限只有 3 枚。所以连接解放弹满的时候可以尽量将子弹传送给队友。

●防御



在近战形态里按下 R1 键+○键就能够防御，本作的盾依然为小圆盾（バックラ-）、护盾（シ-ルド）和塔形盾（タワ-シ-ルド）。

三类盾的展开速度对比依次为小圆盾＞护盾＞塔形盾，防御力基础值则是塔形盾＞护盾＞小圆盾。玩家可以根据自己的攻击节奏来选择各类盾。

在防御敌人的攻击时，会消耗小部分 HP 和 ST，在敌人发动攻击的恰当时机进行防御的话就能够使出精准格挡（ジャストガ-ド），进行精准格挡时不会减少 HP 和 ST。

●展盾突进（ダイブ）



本作新加入了展盾突进（ダイブ）系统，在近战状态里按下 R2 键+× 键就可以朝着角色面对的方向使出展盾突进。在锁定敌人的时候，无论角色面朝哪个方向，都会对敌人进行突进。

展盾突进撞到敌人身上时会对敌人造成破碎属性的伤害，根据盾的种类不同，造成的伤害大小也有变化，三类盾的突进伤害基础数值以此为塔

血之艺技 在终端机里可以查看同伴们的技能、装备和所使用的必杀技。其中芬和 AGE 们都会使用解放艺技，非 AGE 的第二代神机使克蕾雅和里卡尔德不会使用任何必杀技，艾因所使用的则是《GE2RB》里的血之艺技。

形盾＞护盾＞小圆盾。准确数值则参照盾的防御力，展盾突进的伤害值为装甲防御值的 60%。

使用展盾突进时也能够进行精准格挡。

在枪形态下使用展盾突进的话会自动切换至近战形态。

●连结救助（リンクエイド）

当玩家或者队友的 HP 为 0 时就会陷入战斗不能的状态，这时候其他人在 30 秒内对这名队友进行救治的话就能消耗一半的 HP 将其救助起来。如果 30 秒内没能被救助起来的话，角色就会自动进行重生（リスポ - ン）。进行重生后玩家的 OP 储存状态就会恢复至初始值，如果使用雷射枪的话，之前战斗里进行神谕储备积攒起来的 OP 都会强行减少至初始值。

在被灰域种荒神捕食后陷入战斗不能的状态时是无法进行连接救助的，只能进行重生。

陷入战斗不能状态或者进行重生的话都会消耗角色的耐久值（初始值为 9），当角色耐久值为 0 的时候该角色就无法再次出战，当玩家角色耐久值为 0 的时候就会被视为任务失败。

■神机解放控制单元（バ - スト制御ユニット）

在终端机的“强化合成”项目里可以合成神机解放控制单元，这类插件在玩家角色进入神机解放状态时会触发神机解放插件效果。除此之外近战武器、枪和装甲也各有一个神机解放插件效果，也就是说玩家最多能装备 4 个神机解放插件效果。

神机解放控制单元的设计图可以通过首次通关任务或者在流浪的商人ホ - プ的商店里购买。



子弹编辑（バレットエディット）

子弹编辑是能够自己制作枪类神机所使用的子弹的系统。在编辑页面里玩家可以根据自己的喜好来制作子弹，子弹的种类、大小、角度、属性、伤害发动时机等内容都可以自由编辑。

在本作里子弹编辑系统加入了 Cost 值的概念，玩家自行编辑的子弹都会消耗 Cost 值，而主角的总 Cost 上限为 1000，玩家就只能携带总 Cost 值在 1000 以内数量的子弹。

举个例子：玩家自行做了一个 Cost 值为 54 的子弹，那么玩家出战时能够携带的子弹数量就是 1000÷54 ≈ 18 枚。

子弹编辑系统里制作出来的子弹在战斗里不会消耗 OP，只会消耗子弹的数量。子弹数量在完成任务后就会恢复，但是在生存任务中间的休息时间里无法恢复数量，所以在连战时还是以系统自带的子弹为主。

自制的子弹不会受到枪类神机的种类限制，例如说雷射枪也能使用狙击弹或者散弹、散弹枪也能使用照射弹等等。



神机解放（バ - スト）

捕食成功后就会进入神机解放状态，在该状态下主角能享有的效果为：攻击力和防御力增加、攻击速度提升、行动时消耗的 ST 减少、能进行二段跳、能够使用解放艺技等。

玩家进行捕食时只能进入 LV1 的解放状态，想要进入 LV2 或者 LV3 只能依靠队友传送的连接解放弹。

技能安装（スキルインスト - ル）

技能安装是将完成任务后获得的遗留神机（遺された神机）上附属的技能安装到自己所拥有的神机上的系统。

一场任务可以获得 3 个遗留神机，给神机装备上技能“遗宝发见”的话就能多获得 1 个遗留神机。除此之外在流浪的商人ホ - プ的商店里也能购买到遗留神机。

遗留神机的技能有 5 个等级，技能则根据等级来分成两种类型，一种是随着技能的等级越高，效果就变得越大的类型，另一种是只有在 LV5 时才能发动技能的类型。

除了能给装备附加技能之外，部分等级标示旁有“+1”标记的遗留神机还能对装备的基础数值进行补正值强化。

遗留神机的数量上限为 1000 个，当数量太多的时候可以考虑使用“スキルリビルド”功能来将等级比较低的遗留神机或者平时用不上的 LV5 遗留神机给投放进去，等到画面右下角的槽慢了之后就能按下□键来随机生成高等级的遗留神机，偶尔还会出现有补正值强化的神机。

和系列作品不同的是，本作里神机只会附带神机解放插件效果技能，神机资料下方的技能栏全部是一片空白，玩家只能靠技能安装系统来给神机附加各种技能。每种神机能给安装的技能数量都是不一样的，有时候同一种神机在通过强化来升级之后技能孔也会有所增加。最多能给一个装备安装 4 个技能。



GER 丨在本作里登场的历代作荒神行动模式都是以《噬神者 解放重生》的为基准。

解放艺技（バ-ストア-ツ）



解放艺技类似于《GE2RB》的"血之艺技"，和后者不同的是，解放艺技只有在神机解放状态下才能够使用。玩家可以给主角装备3个解放艺技，分别是地面攻击、垫步后攻击、跳跃攻击。反复使用同一个解放艺技来攻击敌人之后就会提升解放艺技的觉醒率，觉醒率达到100%后解放艺技就会升级，同时还会学到新的解放艺技。

■ BA效果（バ-ストア-ツエフェクト）

BA效果是附加在解放艺技上的追加攻击效果，每种解放艺技可以装备的BA效果类型是有限制的。BA效果通过升级解放艺技来获得。

缔约（エンゲ-ジ）



主线RANK1结尾就能解锁的缔约系统。

在任务里，和同伴保持一定以内的距离来和敌人进行战斗时，同伴头上的缔约率就会增加，达到100%后同时按下L2键和R2键就能和同伴进行缔约。缔约时就会发动玩家和同伴的缔约效果，同时共享两人的神机解放等级和扳机加速效果，利用这一特性，当玩家通过捕食进入LV1的神机解放状态后，把2枚连接解放弹发送给缔约的同伴后，玩家就能进入LV3的神机解放状态了。

缔约效果可以在终端机的"战斗准备"画面里进行更换，而缔约效果的获得只能通过游玩突袭讨伐任务。

扳机加速（アクセトリガ-）

在露露入队后就会解锁扳机加速系统。

扳机加速系统可以看作是《GE2RB》的"血之誓言"的简略版，玩家在战斗里达成一定的条件（防御5次、累计获得100点OP、捕食5次等等）后就会发动扳机加速的效果。通过把正在装备的扳机加速效果升级来解锁其他的扳机加速部件。



突袭讨伐任务（强袭讨伐ミッション）



突袭讨伐人物是本作新登场的8人共斗模式。该类型的任务目标是本作里登场的灰域种荒神的堕天种，任务时间为5分钟。

在无法凑齐8个玩家或者是在离线状态下游玩的时候系统会自动给玩家凑齐7个随机生成的NPC角色。

和一般任务不同的是，突袭讨伐任务无论能否成功讨伐目标，在超过任务时间之后都会给玩家结算一部分的素材作为奖励。当然，如果成功讨伐目标的话可以获得的奖励就更多了。

突袭讨伐任务首次通关时也能获得装备的设计图，部分装备必须用突袭讨伐本目标荒神的素材才能制作出来。

在突袭讨伐人物里如果遇到了身上装备着玩家没遇到过的缔约效果的角色，那么在进行战斗结算的时候就能解锁该缔约的学习条件。学习心得缔约效果需要消耗EP（缔约点数），EP的获得只能通过完成突袭讨伐任务（无论讨伐成功与否都能获得EP），而且根据在战斗里的伤害输出来对参战成员进行排名评价，排名越高，获得的EP数量也就越多。

多人游戏

本作和系列历代作一样支持玩家之间的共斗，多人游戏模式里最多可以让4个玩家加入联机房间，当人数不足4人的时候可以让其他NPC角色作为队友参战。

在多人游戏里当玩家靠近其他玩家后可以按下△键来和对方交换卡片，

灰域种的解放状态｜当灰域种荒神成功捕食我方队员而进入解放状态时，这时候它们的弱点就会暴露出来，攻击它们的弱点部位就会造成更大的伤害。这时候还可以使用捕食来缩短灰域种荒神的解放状态持续时间。

交换过卡片之后，玩家就能把该玩家交换卡片时的玩家角色作为任务的 NPC 来使用。

在多人模式下按 2 次 L3 键就能叫出聊天窗口，使用快捷语句或者是自己输入的文字和其他玩家聊天。

在任务里收集到的素材或者是结算时获得的素材都是分开算的。



菜单（メニュ - ウィンドウ）

按下 OPTIONS 键之后画面右下角就能打开菜单，查看关于玩家或者身上装备的情况。



项目名	功能
一时停止	在进行任务时才会出现的项目，暂停游戏。
化身卡片（アバタ - カ - ド）	记录着玩家游戏情况的卡片，包括玩家各个任务的完成情况、使用神机频率、各种荒神讨伐数量、多人模式里和其他玩家的交换卡片等。
确认任务（ミッション确认）	确认目前接下的任务。
确认状态（ステ - タス确认）	确认玩家或者是确认一同出任务的队友们的状态
整理携带品（携行品管理）	整理身上携带的道具，在任务里能够才该页面里扔掉一些道具。
整理枪弹（バレット管理）	整理身上携带的子弹，能够设置战斗时枪形态下□键和△键装备的子弹。
选项（オプション）	更改游戏系统的各项设置
返回标题画面（タイトルに戻る）	结束游戏，返回标题画面

■选项（オプション）

和以前的系列作品一样，游戏的选项功能关系到玩家的操作舒适性问题，开战时利用选项菜单调整好游戏的键位和镜头等问题，对玩家在战斗里的行动能提供更大的便利。

以下列出几个会对游戏体验造成较大影响的项目。

※ 建议把在“カメラ（ミッション内）”项目里的“カメラ距离”设定为“远い”。

键位（キ - コンフィグ）

●操作类型（操作タイプ）

能够在 A、B、C 这 3 种类型里选择自己喜欢的操作键位。

●锁定操作（ロックオン操作）

分为“长按 L1 键进行锁定”和“按 R3 键进行锁定”两种类型。

●右摇杆方向键（右スティック方向キ -）

选择右摇杆和方向键是作为转动镜头的运镜按键还是作为快捷操作的功能键使用，既可以选择十字键操作镜头、右摇杆当作快捷键，也可以选择十字键当快捷键、右摇杆操作镜头。

●快捷键左右上下（アクション操作左右上下）

设定上下左右四个方向的快捷键，分别可以设置近战特殊动作、远程特殊动作、防御、快速捕食空中捕食、发射连结解放弹、发动缔约、拉远拉近镜头、展盾突进。对于不习惯使用 R2 键 +× 键来进行展盾突进的玩家来说这个快捷键也许能派上用场。

动作（アクション）

●锁定（ロックオン）

可以选择锁定中大型荒神时是锁定整个荒神还是按照部位来进行锁定，考虑到远程枪击也能锁定敌人，在当前讨伐对象只有 1 个荒神的时候可以考虑更换成按照部位来进行锁定。

●枪变形攻击（銃変形コンボアクション）

设置在使用 R1 键 +× 键是发动挑空斩后近战神机切换远程神机，还是使用枪的特殊行动。

●神谕储备后（オラクルリザ - ブ直后）

在使用雷射枪进行神谕储备后，枪是维持枪形态，还是切换到近战形态等等。

系统（システム）

●手柄振动（コントロ - ラ - 振动）

是否打开手柄振动。

●缔约演出（エンゲ - ジ演出）

开启缔约的 Cut in 演出、缩小 Cut in 演出、关闭 Cut in 演出。

●道具作战指示菜单（アイテム作战指示パレット）

按下触控板的时候优先显示道具栏还是优先显示作战指示菜单，或者是两个一起显示。

●伤害数值显示（ダメ - ジ数值表示）

打开或者关闭伤害数字。

●伤害值的字体大小（ダメ - ジ表示のフォントサイズ）

选择伤害值数字的字体大小，有大、小、标准共 3 种规格。

●任务结束后的保存选项（ミッション终了后セ - ブ画面）

是否在任务结束时出现保存的选项。

●扳机加速条件进度表示（アクセトリガ - 条件进展表示）

是否在任务里出现扳机加速效果触发条件的完成情况标示。

生存战｜在连续 2、3 场战斗的生存战（サバイバルミッション）的中场休息时间里，可以选择同伴角色的行动来让同伴获得附加的效果。选择休息可以获得更多的 AP，选择调配神机可以获得攻防提升的效果，选择守夜警备可以让其他同伴获得的附加效果提升。

近战武器

■短剑（ショットブレ - ド）



物理属性：切断 = 贯通

历代作品攻击速度最快的武器，本作里的攻击速度仅次于噬咬双刃，属于轻量级武器，在地上能进行 5 次连击，△键攻击为突刺类型攻击。攻击的速度较快，比较考验玩家对 ST 的管理工作。由于本作里取消了短剑的进阶垫步，所以攻击时的硬直取消没有前作那么好用。

●升斩刃刃（ライジングエッジ）

操作：R1 键 + □键

直接进行挑空斩的升空类攻击，在本作里的变化是变成了多段攻击，对战滞空类的或者比较高大的荒神时能派上用场。

●空中垫步（エリアルステップ）

操作：在空中时推左摇杆 + 按下〇键

在滞空状态下能够进行垫步，在本作里甚至还能实现无限滞空攻击，方法就是□□→空中垫步→□□→空中垫步……只要 ST 还有剩余，那就能实现空中的无限连段。

■长剑（ロングブレ - ド）



物理属性：切断

长剑是攻击范围、攻击速度和攻击力在近战用的神机里位居最平均位置的武器，在地上能进行 4 次连击，其中△键的连段能够一边移动一边进行周身 270°的横扫攻击，用来调整位置再合适不过了。

●归零架势（ゼロスタンス）

操作：进行行动的期间按下 R1 键 + □键

在行动时让动作重置，用来取消角色的各种行动，同时恢复 10 点 ST，主要用于连段时让连段次数重置，让连段变得更加方便。

●脉冲刀刃（インパルスエッジ）

操作：R1 键 + □键

消耗 40 点 OP 来发动破碎属性的炮击，由于长剑本身只具有斩断属性，所以可以使用脉冲刀刃来造成破碎属性的伤害。但是和历代作品相比，使用脉冲刀刃的时候增加了反作用力，所以无法像以前作品那样连续使用。

■大剑（バスタ - ブレ - ド）



物理属性：破碎＞切断

属于重量型武器，在地上能进行 3 次连段，空中只能进行 1 次□键攻击（之后可以连上△键攻击）。最大的特点就是长按□键发动的“蓄力粉碎击”。和其他武器相比攻击速度更慢，但是攻击力比较出色，攻击速度慢的弱点可以利用神机解放状态和部分技能来缓解。

●蓄力粉碎击（チャ - ジクラッシュ）

操作：长按□键

直接进行挑空斩的升空类攻击，在本作里的变化是变成了多段攻击，对战滞空类的或者比较高大的荒神时能派上用场。

●挡御上斩（パリングアッパ -）

操作：在行动中按下 R1 键 + □键

在进行行动期间消耗 20 点 ST 来使出的瞬间防御后从右下朝着左上进行挑空斩。和普通的防御相比，挡御上斩的发动时间更快，而且能防御玩家身后的攻击，但是防御的有效时间很短，面对像是羽羽斩的锁定镭射光这类攻击的话就不太能派得上用场。

■喷射锤（ブ - ストハンマ -）



物理属性：破碎

攻击距离最短的武器，在地上可以进行 4 次连击。和其他破碎属性的神机相比，进入喷射状态后的机动性十分出色的。进入喷射状态后的攻击主要依靠消耗 ST 来进行，所以 ST 管理在使用喷射锤时是一个很重要的课题。

●启动喷射（ブ - スト起动）

操作：R1 键 + □键

进入喷射模式，用来发动下文的特殊攻击。在进入喷射状态后无法进行步行和垫步，只能马上接上接下来的攻击。在进行垫步、跳跃、防御等行动或者放置不管的话就会自动解除喷射模式。

●喷射连击（ブ - ストラッシュ）喷射驱动（ブ - ストドライブ）喷射冲击（ブ - ストインパクト）

操作：喷射启动状态下按□键△键 R1 键 + □键

在喷射状态下按□键对周身范围挥舞喷射锤发动喷射连击，每次攻击消耗 10 点 ST，只要有 ST 就能一直连按□键进行连续攻击。能够接上连击捕食。

在喷射状态下按△键发动喷射驱动，和喷射连击一样，每次攻击消耗 10 点 ST，只要有 ST 就能一直攻击。这是所有喷射类攻击里惟一一个能够进行移动的攻击。能够接上连击捕食。

在喷射状态下按 R1 键 + □键发动从上往下砸的喷射冲击，消费 25 点 ST。

这三个喷射类攻击里，喷射连击和喷射驱动能够进行连击，例如在喷射状态下按△△□□□△□……喷射冲击最后无法接上任何喷射类攻击，所以在连击时最好是作为连段的收尾技能来使用。

■蓄力矛（チャ - ジスピア）



物理属性：贯通

攻击范围较长的机动型神机，在地上可以进行 4 次连段。行动方式和短剑有些类似，不过依靠蓄力滑刺和后空翻可以让行动变得更加敏捷，对 ST 的消耗也比短剑轻微一些。

●蓄力滑刺（チャ - ジグライド）

操作：长按□键

蓄力后发动的正前方冲刺攻击，消耗 10 点 ST。和大剑的蓄力一样，在蓄力完成后才能够发动。在蓄力的时候可以进行移动、冲刺和垫步。

在历代作里使用个蓄力滑刺的话能够直接穿过荒神抵达另一端，但是由于本作更换了物理引擎，所以在攻击打中荒神之后主角会向左右产生一段位移，这需要玩家自行适应。

在发动蓄力滑刺之后马上进行□键或者△键的攻击连段的话就会一直维持“穿牙展开状态”，这时候攻击力就会增加，在连段时可以通过垫步、跳跃、后空翻来取消最后的第 4 次连段，然后继续命中敌人的话，就能把“穿牙展开状态”一直维持下去。

●后空翻（バックフリップ）

操作：R1 键 + □键

消费 5 点 ST 来进行向后跳，回避距离比垫步更长，在空中还可以连上空中攻击。后空翻时连上空中△键攻击的话能够返回原来的位置。主要用于回避和地上行动时的后续动作取消。

■变异镰（ヴァリアントサイズ）



物理属性：切断

近战类神机里攻击范围最大的神机，在地上可以进行 4 次连段。□键的攻击范围较小，△键攻击范围较大，不过最远程的输出还是需要依靠咬刃展开形态来进行。当镰刀的尖端打中敌人的时候攻击伤害就会翻倍，不过如何把握好距离就得看玩家自己的适应速度了。因为攻击范围最广，而且容易攻击复数的敌人，所以在同时对战多个荒神的时候比较能派上用场，而且由于多段攻击，所以 OP 的积攒速度也很快，对于使用雷射枪的玩家来说是一个不错的选择。不过由于攻击基本是在地面上进行，所以面对拉神或者沙利叶这类浮空的敌人就不太好对付。

●咬刃展开形态（ラウンドファング）

操作：R1 键 + □键

消费 20 点 ST 来进入咬刃展开形态，之后需要一直使用圆斩牙来维持这个状态。

●圆斩牙（バ - ティカルファング）

操作：咬刃展开形态下按□键

圆斩牙的攻击范围是前方 180°～周身 360°，每次攻击都会消耗 20 点 ST，在接上纵断牙之前能够一直进行连段。

●纵断牙（クリ - ヴファング）劈裂牙（クリ - ヴファング）

操作：圆斩牙发动时按下△键纵断牙发动时按下 R1 键 + □键

纵断牙是向角色正前方发动的长距离从上到下的劈斩攻击，消费 10 点 ST，在攻击结束时马上接上劈裂牙就能把刀刃从远处收回来，同时对敌人造成攻击伤害，消费 15 点 ST。

■噬咬双刃（バイティングエッジ）



物理属性：切断＞贯通

噬咬双刃是攻击范围最小、速度最快的近战神机，能够在二刀流形态和剃刃形态之间进行切换。和短剑一样，对 ST 的管理有一些要求。

●刹刃形态

操作：R1 键 + □键

在二刀流形态里按下 R1 键 + □键就能变形成刹刃形态，在该形态里玩家无法进行防御和回复 ST，但是相对的能够进行更强力的攻击输出。刹刃形态下命中敌人 20 次后就会进一步变成"长刹刃形态"，在该形态下攻击力和范围会变成刹刃形态的 1.2 倍。

能够在使用二刀流形态进行连段时切换到刹刃形态，也能在刹刃形态进行连段时切换到二刀流形态。

●空中跃击（エリアルボルト）

操作：刹刃形态时按下 R1 键 + △键

从地上跳起来对正前方地面进行强力敲击。

■沉重圆月（ヘヴィム - ン）



物理属性：切断＞＞破碎

在宣传阶段和发售后游戏制作监督的玩家调查里最有人气的近战神机，和其他神机相比最大的特点就是所有攻击行动都不会消耗 ST 或者 OP。在地上能进行 4 次连段。攻击范围和比短剑更大一些。

沉重圆月也是本作双物理属性神机里惟一一个属性值相差较大的武器，普通的□键和△键攻击下切断伤害输出是破碎伤害输出的将近 5 倍，不过在进入"斧月展开形态"使用暴风圆月和圆月垂落时两者的数值几乎相同，使用落月的时候则是破碎伤害高于切断伤害。

沉重圆月还有一个特点就是 OP 剩余量越多，"斧月展开形态"下的攻击力越高，雷射枪的神谕储备也计算在内，当 OP 储备为 100 的时候攻击伤害就会变成 1.075 倍，当 OP 储备为 150 的时候就会变成 1.15 倍。所以在使用沉重圆月的时候最推荐的枪类武器还是雷射枪。

●落月（レイジングム - ン）

操作：长按□键

沉重圆月变形成带锯齿斧子的形状进行蓄力，蓄力完成后锯齿就会对正前方进行一段时间的攻击，这时候连按□键的话就会延长攻击时间。如果攻击没有命中敌人的话就会马上恢复成圆刀的状态。

●暴风圆月（ム - ンスト - ム）

操作：R1 键 + □键

变形成带锯齿斧状态对正前方的对象进行攻击，连按□键可以一边进行小幅度前进一边持续进行攻击，由于不会消耗 OP 和 ST，所以可以一直连段下去，配合解放艺技的话可以造成很可观的伤害。在正常状态下进行□键和△键的连段时也能接上暴风圆月。

惟一的缺点就是 OP 回复量很少，考虑到沉重圆月的特性，最好是把 OP 攒够一定量之后再使用暴风圆月进行输出。

●圆月垂落（ム - ンスラッシュ）

操作：在暴风圆月发动期间按下△键

在暴风圆月攻击里进行正前方从上到下的劈砍攻击，适合用来当作终结技使用。

近战武器

■冲锋枪（アサルト）



冲锋枪最大的特色便是它在使用连射子弹的时候能够一边射击一边回复少量的 OP，让射击次数得到提高。玩家还能够一边移动一边射击。

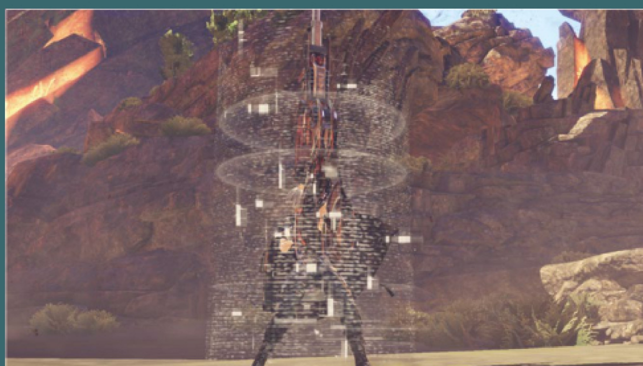
冲锋枪所使用的弹种基本为连射弹和距离较长的弹丸。

●后退射击（ドロ - バックショット）

操作：R1 键 + ○键

在攻击的时候迅速向后进行垫步，垫步距离是通常垫步的 2 倍左右，而且不会消耗 ST。

■狙击枪（スナイパ -）



狙击枪是惟一一个在瞄准模式里无法锁定敌人的远程神机，所用弹种基本为贯通属性（部分子弹有少量破碎属性伤害）。

●狙击手视域（エイムモ - ド）

操作：瞄准模式中长按 L1 键

其他远程神机在瞄准模式下再按 1 次 L1 键就会锁定敌人，而狙击枪则是会变成狙击手视域。紧接着按下○键的话能够把镜头拉得更近，更轻易地瞄准敌人的部位。使用狙击手视域命中敌人的弱点部位时所造成的伤害会变成基础数值的 1.2 倍。

●匿踪力场（ステルスフィ - ルド）

操作：没被敌人察觉时按下 R1 键 + ○键

在没有被敌人发现的时候，发动匿踪力场来让敌人通过视觉、听觉进行索敌时不会发现玩家的所在地。在战斗时在使用闪光弹、荒神倒地等状态下也可以使用。

进行射击、捡取素材、被敌人攻击（包括大型敌人移动时造成的撞击伤害）、解除枪形态时会自动解除匿踪力场。而且无法使用道具或者发动荒神的信号。

■散弹枪（ショットガン）



散弹枪的攻击范围是所有远程武器里最短的，变异镰的攻击范围都比它更远。散弹枪所用弹种为散弹和距离极短的弹丸，散弹的攻击属性以数据相近的破碎和贯通为主。虽然射程短，但是攻击火力较大，距离敌人越近，攻击力就越高。

●猛冲火力（ラッシュファイア）

操作：R1 键 + ○键

猛冲火力的作用和冲锋枪的后退射击相反，后退射击是朝着后方进行快速后退，猛冲火力是朝着玩家面朝的方向或者锁定的方向进行快速冲刺。由于散弹枪的子弹都是近距离攻击，所以猛冲火力的主要作用就是逼近目标，将对方拉进自己的射程范围内。

■雷射枪（レイガン）



本作取消了轰击枪，取而代之的就是雷射枪。雷射枪能够使用的弹种是照射弹和放射弹，放射弹的射程和散弹枪的散弹差不多，物理属性为破碎，而本作新登场的照射弹则是贯通属性，其最大的特点就是在照射敌人的时候会提升伤害，最多可以提升 2 次，之后只要 OP 还有剩余就能一直对其进行照射。

●神谕储备（オラクルリザ - ブ）

操作：R1 键 + ○键

轰击枪的神谕储备转移到了雷射枪身上，无论是照射弹还是放射弹的 OP 消耗都很剧烈，因此需要神谕储备功能来把已经攒满的 OP 给储存起来，本作里神谕储备最多可以储存 2 个阶段，加上玩家自身的 OP 槽，差不多能攒 3 个阶段的 OP 来供雷射枪使用。

任务行动

■收集素材

在任务里调查地上的回收点就能获得回收素材，打倒荒神之后捕食荒神的尸体能够一次获得 3 个荒神素材。通过技能安装可以增加获得的素材数量。

■结合破坏（结合崩坏）



对中大型荒神的一些部位使用特定物理属性的攻击的话就会造成结合破坏，也就是一般共斗游戏里常说的“部位破坏”。之后继续攻击被破坏的部位，能够造成的伤害就比结合破坏前的伤害更大。

成功造成结合破坏之后在完成任务后的结算里还能获得额外的追加报酬。

■作战指示

按下触控板后按△键就能切换到作战指示菜单，利用 L1 键和 R1 键能够左右选择项目，按下□键就能发布作战指令。

●狭域信号

对身边的 NPC 队友下达的指示。

作战	内容
集合	让 NPC 队友集合到自己身边
索敌强袭	让 NPC 队友在地图四散开来寻找敌人，发现敌人后展开攻击
散开待机	让 NPC 队友从当前地点撤退，待在远处待机一段时间
その场待机	让 NPC 队友在原地待机

●广域信号

对全地图里的 NPC 队友下达的指示。

作战	内容
总员集合	让地图上的 NPC 队友集合到自己身边

●作战（对象）

针对荒神来进行作战指示。

作战	内容
集中	让 NPC 队友攻击玩家正在攻击中的荒神
分散	让 NPC 队友攻击玩家没有攻击的荒神
自由	让 NPC 队友自由选择攻击对象

●作战（倾向）

针对 NPC 队友的行动倾向进行作战指示。

作战	内容
通常	NPC 队友进入等待玩家做出行动后再开始迎战的状态（默认状态）
好战的	NPC 队友进入积极战斗的状态，面对正在休息的荒神也会积极展开进攻
自由	让 NPC 队友自由选择攻击对象

主线流程

RANK 1



游戏开场剧情过后玩家才能创建自己的角色。

游戏正式开始后可以在终端机进行基础的装备工作，然后去任务前台触发主线任务。

↓

Mission：管理运用规定 D1

锁定队员：尤格

任务内容为新手教程，教程后期会出现小型种的巨斧袭击者，击败 3 只巨斧袭击者就能完成任务。

↓

和泽克对话。

↓

Mission：【改订济】动作试验案内

锁定队员：泽克

任务内容依然是新手教程，内容为依次击败 2 只小型种的地雷蜘蛛。需要注意的是地雷蜘蛛死亡时经过 3 秒左右就会进行自爆。

↓

通关后解锁“强化 / 合成”系统。

和泽克以及尤格对话。

↓

Mission：管理运用规定 D7

锁定队员：尤格

关于捕食和解放艺技的新手教程。击败 2 只巨斧袭击者就能完成任务。

↓

解锁“解放艺技”系统。

和查察官らしき男对话，然后和尤格对话解锁“缔约”系统。

↓

Mission：【通达】エンゲ一ジ许可

锁定队员：尤格

关于缔约系统的新手教程。击败 3 只地雷蜘蛛完成任务。

↓

依次和尤格、ショウ对话。

↓

Mission：【调查】误动作の原因

锁定队员：泽克

讨伐 2 只接合体和 2 只地萤女。

↓

和尤格对话。

↓

Mission：【秘】浓度上升について

锁定队员：尤格、泽克

解决地图上的 4 只小型种之后触发剧情，剧情后就要和巴尔巴托斯对战，这是本作里第一次对战中型种。

巴尔巴托斯的弱点属性是雷，可进行结合崩坏的部位为头部、钻头和尾巴。

当它举起钻头进行蓄力的时候下一步就要钻入地下，之后会有 2 种行动模式，一种是在我方某一队员正下方钻出来，另一种是钻出来的瞬间马上又钻入地下，重复 2 次后才会回到地面上。

在地面上的攻击为前方范围的攻击，当它把钻头伸入地里的时候会发动周身范围的地震攻击，除此之外还会对正前方发动冷气冲击波。

基本上绕到它的后方进行攻击就行了，当它举起钻头的时候就马上防御，因为巴尔巴托斯钻入地下的时候也会对身边造成伤害判定。

RANK 2

解锁“技能安装”系统。

和尤格对话。

乘坐电梯前往ブリッジ，和艾米对话触发剧情后再去和尤格对话。

再和艾米对话一次接任务，然后调查旁边的感应雷达座位出击。

↓

Mission：总合运用プログラム改修

锁定队员：尤格、泽克

讨伐 6 只巨斧袭击者堕天。

↓

解锁“编辑子弹”系统。
前往ラボラトリ区画和克蕾雅对话。
前往ブリッジ和尤格对话。

Mission：近邻のクリアリング 1

锁定队员：尤格、泽克、克蕾雅

讨伐 4 只鬼面巨尾。

Mission：近邻のクリアリング 2

锁定队员：尤格、泽克、克蕾雅

讨伐对象是 4 只凶惧尖兵和本作的新中型种尼曼。在本作里凶惧尖兵新追加了钻地后对我方成员进行突袭，不过攻击前的动作比较明显所以不太能构成伤害。将 4 只小型种都干掉后尼曼就会登场。

尼曼的弱点属性为冰和神，可进行结合崩坏的部位为头部的翅膀、双腕、双足。

尼曼的会经常进行直线冲刺攻击，攻击后的硬直比较大，可以趁这个时候对它进行输出。在和它打近距离战的时候要小心它的吼叫攻击，被尼曼的吼叫攻击打中的话会陷入异常状态。

当它跳起来之后会对正前方的地面发射羽毛攻击，同时会向后跳，算准距离使用展盾突进或者垫步向前冲就能躲过。

将它头部的翅膀进行结合崩坏的话能够让它的突进速度下降。

前往ラボラトリ区画和克蕾雅对话。
前往ブリッジ和伊露达对话。

Mission：【差替】救难信号调查

锁定队员：尤格、泽克、克蕾雅

讨伐 3 只地茧女和 4 只巨斧袭击者。

任务结束后克蕾雅正式入队。
前往居住区画和尤格对话。
前往ラボラトリ区画和基斯对话。

Mission：ル—ト变更

锁定队员：尤格、泽克、克蕾雅

讨伐乌戈瓦萨拉和 2 只地雷蜘蛛。一开始有 2 只地雷蜘蛛，将它们干掉后乌戈瓦萨拉就会出现，之后又会刷出 2 只地雷蜘蛛。

中型种乌戈瓦萨拉的弱点属性是火与冰，可进行结合崩坏的部位为头部、背上的涡轮和尾巴。

乌戈瓦萨拉需要注意的攻击就是它蓄力后在周身范围内放出的电流，有时候还会锁定我方成员的位置施放雷柱攻击。物理攻击则是以甩尾和正前方冲刺，在冲刺前它会后退一段距离，然后跳起来向前方进行冲刺，动作结束时头会转到正面来。

和基斯对话，解锁“扳机加速”系统。

Mission：【差替】技术检证试验

锁定队员：露露

讨伐 2 只接合体、2 只地茧女和巴尔巴托斯。
把 4 只小型种干掉之后巴尔巴托斯就会出现。
任务结束后露露正式入队。

Mission：航路の安全确保

讨伐对象为沙利叶。同时出现的还有 2 只地雷蜘蛛堕天种。

沙利叶的弱点属性是火、冰和雷，可进行结合崩坏的部位为头部、裙子和腿部。

由于基本处于浮空状态，所以用强或者空中解放艺技来对付会比较方便，活性化之后头部和脚部的弱点就会突出，无论是近战还是远战都很有利。

沙利叶的难点在于它会在场上设置两秒后定向发射的光束。还会在周身展开有伤害判定的防护壁（分为长时间固定范围和短时间范围不断扩大两种），不过防护壁的攻击判定只有一次，看准时机进行防御后就能抵挡伤害，之后可以趁着沙利叶的硬直时间来直接凑近沙利叶对其进行攻击。除此之外还会使用面向地面的左右来回冲刺。

Mission：【重要】紧急回避通知

讨伐对象为剑栏之矛。同时出现的还有 2 只巨斧袭击者。

剑栏之矛的弱点属性是冰和雷，可进行结合崩坏的部位为盾牌、前腿和尾巴。

它的攻击主要以周身范围和锁定攻击为主。周身范围的攻击包括举盾后马上解除动作，然后用尾巴的尖刺对周围 360°依次进行攻击，回避方法是躲到它的身体下面。除此之外还有举盾 2 秒后的甩尾攻击，这一招可以靠进入神机解放状态后的二段跳来躲过，或者是直接进行防御。锁定攻击为保持举盾的姿势发射的尖刺，不过由于不带追尾效果，所以可以用垫步躲过。

和很多大型荒神一样，剑栏之矛也会使用冲刺或者跳跃来对我方成员造成伤害，冲刺时会一直举着盾，而跳跃则是会移动到向正前方。

和芬、克蕾雅、尤格、艾米、里卡尔德对话。
前往居住区画的女性乘组员室和露露对话，在职务室和伊露达对话。
前往ラボラトリ区画和基斯、泽克对话，进入医务室。





● Mission：ルートの再设计告知

讨伐 4 只巨斧袭击者堕天和 4 只鬼面巨尾。

● Mission：一般航路に合流の连络

锁定队员：尤格、克蕾雅、芬（芬在开场剧情后自动入队）

讨伐对象是拉神。

拉神将是玩家在任务里遇到的第一个灰域种荒神，弱点属性为冰，可进行结合崩坏的部位为头、双手和身体下半部的焰热炉。

通常状态下拉神能够利用手上的两个火球来进行远距离攻击，由于处于浮空状态，所以攻击更多的是以空中解放艺技或者枪击为主。如果能把它下半身的焰热炉破坏掉的话就能让它的攻击力下降。

灰域种荒神最大的特征就是它们能通过捕食进入解放状态。拉神在使用捕食行动前会瞬移来到玩家队伍后方，让两个火球变成捕食口锁定我方的 2 个成员进行冲刺，可以利用墙壁、地形或者垫步来躲掉，如果躲不掉的话可以考虑使用精准格挡来取消对方的捕食行动（如果精准格挡失败变成普通的防御的话还是会被它捕食）。进入解放状态后它的动作会变得更快，而且还会使用周身大范围的“核爆”，在“核爆”前会有 3 ～ 4 秒的蓄力时间，趁着这个时间逃出它的攻击范围就能躲过。



RANK 3



解锁“BA 效果”系统。
和伊露达对话。

● Mission：航路上にアラガミ反应

讨伐对象为伐折罗、2 只巨斧袭击者和 2 只鬼面巨尾。干掉 4 只小型荒神后伐折罗就会出现。

伐折罗的弱点属性是火、冰和神，可进行结合崩坏的部位为头、前爪和尾巴。

熟悉的初代作封面怪，攻击的特效在本作里也变得更加华丽了。伐折罗比较有威胁的攻击就是他的雷击。伐折罗的雷击分为 3 种攻击方式：正前方蓄力 5 个雷球，蓄力 3 秒后向前方发射（不带锁定效果）；向后挑的同时在空中向前方发射雷球轰炸；身上开始闪烁雷电，1 秒后发动周身范围的雷击。其中最好对付的就是蓄力的雷球，在它蓄力的时候可以绕到它身侧或者身后进行攻击。

伐折罗的物理攻击基本为跳跃后的砸地攻击，偶尔会使用抓子向前抓人。

前往居住区画的执务室，出门后和尤格对话。

● Mission：扫讨义务について

讨伐对象为羽羽斩和 4 只地雷蜘蛛。干掉 4 只小型荒神后羽羽斩就会出现。

羽羽斩的弱点属性是火，可进行结合崩坏的部位为头部、双剑和下半身的车轮子。

如果玩过试玩版的话也许会对羽羽斩掉以轻心，但是在正式版里羽羽斩的讨伐难度并不亚于大型荒神，其机动性之强堪称《GE3》之最。

羽羽斩最棘手的一招便是斩击后高跳并向下攻击造成雷电冲击波，一旦看到它带着缠绕着雷电的武器跳起来之后就马上进行防御。除此之外还会进行蓄力，然后对正前方进行冲刺攻击。它活性化之后会朝着正前方以扇形范围进行蓄力，在蓄力范围内就算使用防御也无法挡住它造成的伤害，所以只能移动到它身后或者是在前方时逃开扇形的攻击范围。

它的锁定攻击是本作最棘手的多段攻击，如果装甲的防御力不够高的话，在被它锁定的时候只能利用地形的高低差躲在墙后面或者是周围的荒神尸体后面来防御它的锁定射击。

在ラボラトリ区画和尤格对话。

● Mission：巡回支援への参加要请

讨伐对象为蚩尤。地图里还有 4 只巨斧袭击者。

蚩尤的弱点属性是火和冰，可进行结合崩坏的部位为头部、双腕羽和身体。

蚩尤的攻击基本以火球和近战为主，除了这两类之外还有周身范围的火焰冲击波攻击。蚩尤的近战攻击花样比较多，有手刀、三连回旋踢（用《传说》的招式来比喻的话就是“飞燕连脚”）、周身范围机关枪攻击，还会朝着玩家进行直线低空飞行，被撞到的话也会造成很客观的伤害。火球攻击则是有正前方连射和正前方大火球两种。

最好的应对方法就是使用破碎属性的武器去攻击它的身体造成结合崩坏，之后就好打很多了，攻击弱点的话就瞄准它的头部和手掌是最好的。

解锁“神机解放控制单元”系统。
和尤格、芬、里卡尔德对话，里卡尔德作为同伴角色参战。

Mission：アラガミの排除

讨伐对象为崇像和3只凶惧尖兵。干掉3只小型荒神后崇像就会出现。

崇像的弱点属性是神，可进行结合崩坏的部位为命核、头部和装甲。

崇像的最大特点在于它能在攻击形态和防御形态之间切换。在防御形态里，玩家的射击攻击不会对它造成伤害，这时候只能依靠近战来输出伤害，顺便积攒OP。防御形态下的崇像并不是不会进行攻击，它一般会使用下落攻击或者周身冒红光的冲击波，在这个状态下最好是使用空中攻击来进行连段，这样就能避免在地上受到伤害。当它切换到攻击形态时会使用冲刺攻击和向上浮空造成的光线照射，不过在这一形态下它对射击的防御力极低，对其进行射击的话能够一口气造成极大的伤害。当对崇像造成结合崩坏时，被破坏的部位受到的近战攻击伤害就会增加。

和芬对话，各个选项选一次。

Mission：反应増加中につき

讨伐对象为尼曼堕天种和4只地雷蜘蛛。开局只有4只地雷蜘蛛，将它们都干掉后过了30秒，尼曼堕天种就会登场了。

尼曼堕天种的攻击方式和尼曼相差无几，弱点属性为雷和神，可进行结合崩坏的部位为头部的翅膀、双腕、双足。

对它的双足造成结合崩坏的话能够大幅度减少它的跳跃攻击威力。

和芬对话，各个选项选一次。
前往ラボラトリ区画和尤格对话。



Mission：航行状态の維持

讨伐对象为沙利叶，攻略方法见上文。

前往居住区画和克蕾雅对话，进入职务室和伊露达对话。

Mission：アローヘッド领海へ

讨伐对象为2只凶惧尖兵、3只接合体和3只地雷蜘蛛。

Mission：ルートの再构筑

讨伐对象为巴尔巴托斯堕天种，开局时有4只接合体。

巴尔巴托斯堕天种的弱点属性是冰，可进行结合崩坏的部位为头部、钻头和尾巴。

攻略方法可以参照上文巴尔巴托斯的部分，它的攻击有一个特点就是，在钻地的时候会在周围形成岩浆，岩浆具有1次攻击判定，而且伤害很高，所以看到巴尔巴托斯堕天种准备钻地的时候就不要恋战，立刻垫步来回避或者是举起盾进行防御。

Mission：东侧回游バイパス合流

讨伐对象为双轮战车。

双轮战车的弱点属性是冰和神，可进行结合崩坏的部位为头部的排热器官、胸前的装甲和两翼的导弹发射口。

双轮战车主要依靠导弹来进行攻击，两侧导弹发射口发射的导弹既有在地上定时爆炸的炸弹，也有马上落地的导弹，除此之外还会锁定我方成员来发射导弹。胸前的装甲也能发射导弹，胸前装甲的导弹威力比导弹发射口发射出来的威力更大，不过这时候胸前装甲就处于无防备的状态可以凑近它的胸口进行攻击。

物理攻击主要靠前跳、后跳、突进和超高跳跃等几种，每次进行完物理攻击的同时都会从两侧发射导弹。当它周身冒烟的时候，过2～3秒就会在周身范围形成火焰冲击，有1次攻击判定，活性化之后在形成火焰冲击的同时还会从胸前的装甲发射导弹。

Mission：アローヘッドへ北上

讨伐对象为葛波洛·葛波洛和尼曼堕天种。首先出现的是葛波洛·葛波洛，干掉葛波洛·葛波洛之后尼曼堕天种就会出现。

葛波洛·葛波洛的弱点属性为火和雷，可进行结合崩坏的部位为牙、身体和头顶上的背脊。

《噬神者》系列”里除了恶搞的“黄金葛波洛·葛波洛”之外正常中型种里实力最弱的荒神，由于两侧的鱼翅弱点属性是切断，大部分武器都能对其造成最高伤害。

主要攻击手段是撞击和水泡。撞击分为正前方撞击、正前方撞击后左右来回移动撞击和周身范围撞击。水泡分为正前方三方向水泡和锁定的水泡三连击。除此之外还会使用范围类的沼泽技能来给我方成员附加异常状态。

解锁“スキルリビルド”系统。



● Mission：【灰域种】紧急战斗依赖

讨伐对象为努亚达。途中有 4 只地茧女。

努亚达的弱点属性为火和神，可进行结合崩坏的部位为左腕、背后的光环和双足。

努亚达是灰域种荒神，通常状态下的攻击强度不大，需要注意的攻击是当它在原地进行蓄力时过了 3～4 秒后周身范围隆起的岩石攻击。

它的捕食行动为用右腕进行三次跳跃攻击后周身范围再来一次 360°的捕食攻击。进入解放状态后的攻击力大增，不过这时候它的整个右腕就会成为一个巨大的靶子，使用远程攻击来对它的右腕进行输出的话就能造成很大的伤害。

对它背后的光环进行结合崩坏的话它的攻击力就会大幅度下降。



RANK 4

前往居住区画的女性乘组员室和克蕾雅、露露对话。
前往ラボラトリ区画和泽克、基斯对话。
回到ブリッジ和尤格等人对话，然后再和尤格对话 1 次。

● Mission：【秘匿】BD 作战

锁定队员：泽克、露露（剧情模式只能三人参战）。

该任务为二连战的生存任务。
第一战的讨伐对象为崇像，途中有 3 只地雷蜘蛛。
第二战的讨伐对象为尼曼，途中有 3 只巨斧袭击者。

前往ラボラトリ区画和克蕾雅对话。

● Mission：BD 作战回收【追记】

锁定队员：泽克、露露、克蕾雅

讨伐对象为巴尔蒙克。

弱点属性为火，可进行结合崩坏的部位为喷射器、前脚和后脚。

巴尔蒙克在灰域种里是机动性最强的荒神，它主要使用雷属性的攻击，而且体型较小，在近战时需要把控好攻击节奏，贪刀的话容易得不偿失。属性攻击主要靠雷球，巴尔蒙克的雷球比伐折罗要快很多，需要注意闪躲。

不过巴尔蒙克的捕食行动是所有灰域种荒神里最好躲的，它开始捕食前会进行 5 秒的蓄力，捕食的时候会显示移动的轨道，只要按照它的移动轨道不断朝着它后方移动，就不用担心会被捕食。

对它的喷射器造成结合崩坏能够降低它的机动性。

在剧情模式下不会战斗到最后，将其体力削减三分之二后就会触发剧情，之后自动结束战斗。

● Mission：灰域种会战に关する特例

讨伐对象为巴尔蒙克，地图里有 3 只巨斧袭击者。攻略方法参考上文。



前往ロビ一触发剧情。

● Mission：ビ一コンメンテナンス

讨伐对象为剑栏之矛，地图里有 2 只地雷蜘蛛和 2 只地茧女。

和尤格对话。

● Mission：予行演习のお知らせ

讨伐对象为羽羽斩堕天种。开战 2 分钟后地图里会出现 3 只接合体。

羽羽斩堕天种弱点属性为神，可进行结合崩坏的部位为头部、双剑和下半身的车轮子。

羽羽斩堕天种的攻略方法和羽羽斩大致相同，堕天种有时候会在周身配置浮游的剑阵，剑阵可以靠近战神机或者枪击来清除掉。活性化之后攻击力会大幅度提升，攻略难度更大，需要多加注意。

和艾米对话，然后前往居住区画的职务室。



● Mission：反抗势力の调查

讨伐对象为卡利古拉和 3 只地雷蜘蛛堕天种，干掉小型荒神后卡利古拉就会出现。

卡利古拉的弱点属性为火和雷，可进行结合崩坏的部位为头、左腕、右腕和背后的喷射器。

卡利古拉是机动性极强的大型，在高速移动的同时会用手臂的刀刃来攻击周围的敌人。背后的喷射器能让它浮在半空中，然后朝正前方的斜下方进行强力的撞击。除了极快的物理攻击之外还会使用冰属性的攻击，例如向正前方喷射冰柱等等，在喷射冰柱的时候它的周身范围没有任何防备，可以趁这个时候对其进行攻击。

把喷射器进行结合崩坏后就能让其攻击力大幅度降低。

● Mission：周边灰域の探索调查

讨伐对象为崇像堕天种。地图里有 4 只地茧女。

崇像堕天种的弱点属性为火，可进行结合崩坏的部位为命核、头部和装甲。

攻略方法和崇像一样，基本上也是用满 OP 的雷射枪一直射击之后就差不多能打完了。

● Mission：【差替】周边の安全确认

讨伐对象为尼曼和拉神。

一开始地图上有尼曼和 4 只巨斧袭击者，开始任务 3 分钟后拉神就会来到地图里，入侵地点在初始位置北边的长廊里，为了避免出现被围攻的情况，在对付尼曼的时候就要做到速战速决。

● Mission：VIP 专用航路に关して

讨伐对象为巴尔巴托斯和葛波洛 · 葛波洛。地图上还有 3 只地雷蜘蛛堕天种。

一开始地图上只有巴尔巴托斯和 3 只小型荒神，葛波洛 · 葛波洛会在任务开始 2 分钟后出现。如果在 2 分钟之内就把巴尔巴托斯干掉了的话，葛波洛 · 葛波洛会马上登场。

● Mission：再びアロ一ヘッド领海へ

讨伐对象为汉尼拔，地图里还有 2 只地雷蜘蛛。

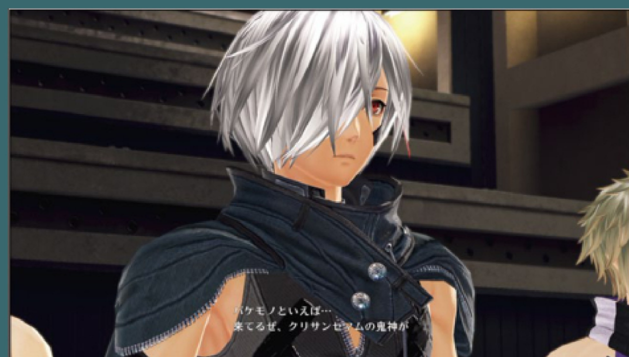
汉尼拔的弱点属性为冰和雷，可进行结合崩坏的部位为头、笼手和背部的逆鳞。

高机动性的行动依然是汉尼拔的最大特点，通常状态下的攻击方式和卡利古拉类似，当进入活性化状态后双手就会出现炎剑，会边移动边进行乱舞。

对头和笼手进行结合崩坏后能让它的防御力下降，但是破坏逆鳞的话会让它进入攻击伤害更高的状态。

● Mission：归还间もなく

讨伐对象为羽羽斩堕天种，地图里还有 2 只地雷蜘蛛。



RANK 5

● Mission：作战准备の通达

讨伐对象为 2 只尼曼堕天种，地图里还有 2 只地雷蜘蛛堕天种。尼曼的听力比较敏锐，为了避免被围攻，建议速战速决。

● Mission：作战准备完了に向けて

讨伐对象为羽羽斩堕天种，地图里有 2 只接合体和 2 只鬼面巨尾。

● Mission：【重要】第一フェ一ズ开始

讨伐对象为巴尔巴托斯堕天种，地图里有 3 只接合体和 1 只地茧女。

● Mission：移动ル一ト变更について

讨伐对象为努亚达，战斗开始过了 7 分钟之后地图上会出现巨斧袭击者。

● Mission：【确认】大型の接近感知

讨伐对象为沙利叶和崇像，地图里有 4 只凶惧尖兵。两个目标对象同时在地图上。

前往ラボラトリ区画和露露对话。



● Mission：反応の照合结果について

讨伐对象为巴尔蒙克，地图里有 4 只地萤女。

● Mission：ポイント α 到着直前

讨伐对象为巴尔巴托斯和尼曼，地图里有 4 只巨斧袭击者堕天种。

两个目标对象同时在地图上。

● Mission：【确认】队列に乱れあり

讨伐对象为崇像堕天种，地图里有 4 只鬼面巨尾。

前往居住区画和露露对话。

● Mission：依然合流地点に异常

讨伐对象为伐折罗和羽羽斩，地图里有 2 只地雷蜘蛛。

两个目标对象同时在地图上。

● Mission：救援要请の受领

锁定队员：露露

讨伐对象为克伦高文和 3 只地雷蜘蛛堕天种。

克伦高文的弱点属性为雷，可进行结合崩坏的部位为头、双腕和后脚。

克伦高文是目前系列作品里机动性最强的封面怪，它的双手能够做出一些大范围的攻击，而且掌心还藏有刀刃，冲刺后会利用掌心的刀刃来实现更大范围的攻击。活性化之后机动性会变得更强。

不过相对的是它的防御力也不高，针对各个部位来进行攻击就能造成很高的伤害。切断属性攻击后脚，破碎属性攻击双腕，贯通属性攻击前脚就行了

和泽克对话。

前往ラボラトリ区画的医务室和露露对话。

● Mission：【重要】第三フェーズ移行

讨伐对象为蚩尤和拉神。

一开始场上只有蚩尤，任务开始过了 8 分钟后拉神就会登场。

● Mission：限界灰域踏破作战

锁定队员：尤格、泽克。

该任务为 2 连战的生存任务。

第一战的讨伐对象为马尔杜克，地图上有 2 只地萤女和 4 只鬼面巨尾。

马尔杜克的弱点属性为冰，可进行结合崩坏的部位为头、前脚和身体。

马尔杜克是本作里惟一登场的感应种，感应种能够使用各种各样的能力对周围的环境产生影响，马尔杜克的能力是将地图上的其他荒神呼唤到正在交战的地点，不过比较幸运的是本作里和马尔杜克在同一张地图里的荒神基本都是小型种。

它本身会使用火属性的攻击，在向前方发射火球的时候周围会出现有攻击判定的岩浆，在使用近身攻击的时候则是会进行一套一边移动一边攻击的连击，在活性化的状态里收尾时前脚还会出现岩浆。在进行高跳后落下来时也会产生火属性的范围攻击。

第二战的讨伐对象为九尾和 4 只巨斧袭击者。

九尾的弱点属性是火和神，可进行结合崩坏的部位为头、胸铠和尾巴。

九尾会发射神属性的火玉来进行攻击，它本身的物理攻击速度也是属于比较快的类型，在活性化的时候还会发射有爆炸性质的火玉，就算用防御来抵挡了也会被火玉消失时的冲击波所波及。



RANK 6

● Mission：【确认】出击要请

讨伐对象为双轮战车，地图上有 2 只巨斧袭击者堕天种和 1 只凶惧尖兵。

● Mission：哨戒担当交代のお知らせ

讨伐对象为羽羽斩，地图上有 3 只地雷蜘蛛。

● Mission：【差替】定期哨戒中止

讨伐对象为崇像，地图上有 2 只巨斧袭击者和 2 只鬼面巨尾。

前往ブリッジ。

● Mission：【紧急】现领域离脱

讨伐对象为巴尔巴托斯和剑栏之矛，地图上有 3 只地雷蜘蛛堕天种。

两个目标对象同时在地图上。

和艾米对话。

Mission：常时战斗配置のお愿い

讨伐对象为羽羽斩和金刚。金刚周围会出现 4 只鬼面巨尾。

两个目标对象同时在地图上。

金刚的弱点属性为火和雷，可进行结合崩坏的部位为脸部、背部的管道和尾巴。

金刚整体来说是个行动节奏比较好把握的荒神（当然，你也不会希望同时面对 4 只金刚），它主要通过压缩空气来攻击，方法有直接喷射空气弹和在我方成员所在地点形成旋涡气流形成伤害。近身攻击则主要有站立后向前攻击、站立后周身小范围攻击和站立后的可移动回转攻击。

Mission：灰域种栖息エリア侵入

讨伐对象为巴尔蒙克和伐折罗。地图上有 2 只巨斧袭击者堕天种。

开局后切记一定要优先解决巨斧袭击者堕天种，否则在被两只大型荒神围攻时被巨斧袭击者堕天种的岩浆攻击到的话基本撑不过 5 秒。

Mission：高浓度灰域航行

该任务为 2 连战的生存任务。

第一战的讨伐对象为沙利叶和巴尔巴托斯堕天种。地图上有2只地萤女。

第二站的讨伐对象为克伦高文。地图上有2只巨斧袭击者和2只接合体。

Mission：【差替】AGE 反应调查

讨伐对象为德洛米。地图上有 4 只地雷蜘蛛堕天种。

德洛米的弱点属性为雷，可进行结合崩坏的部位为头、双脚和尾巴。

外形如同三头犬的双足恐龙外形荒神（性质上来说其实比较贴近“隔壁”的丝瓜），行动比较迟缓，但是因为体型很大，所以经常会做出些大范围的攻击行动。还会使用冰属性的攻击。

在捕食的时候会锁定单一一个目标，如果不马上在它活性化后逃往远方的高处的话，在地上就会被它一直追击直到被捕食为止。进入解放状态后攻击力会进一步提升，被封住的另外两个头也会解除封印。

玩家在场地上放置回复球或者回复柱的话它还会把它们误认为休息点，并且朝着回复球或者回复柱的所在地点前进。

和芬对话。

Mission：目的地设定に关して

讨伐对象为 2 只乌戈瓦萨拉和崇像堕天种。

一开始只有 2 只乌戈瓦萨拉在地图上，干掉 1 只乌戈瓦萨拉后崇像堕天种就会出现，优先解决射击防御力弱的崇像堕天种，然后去解决最后一只乌戈瓦萨拉。

Mission：【重要】指定合流地点

讨伐对象为尼曼和汉尼拔。地图上有 2 只巨斧袭击者堕天种。

前往居住区画的职务室和伊露达对话。

Mission：包围网からの紧急离脱

讨伐对象为崇像、努亚达和 2 只鬼面巨尾。

优先解决崇像和小型种。

Mission：潜伏先の确保

讨伐对象为尼曼堕天种和 2 只巴尔巴托斯。

一开始地图上只有尼曼堕天种，开始任务过了 5 分钟后第 1 只巴尔巴托斯就会出现，第 2 只巴尔巴托斯会在任务开始过了 8 分钟后出现，如果提前将第 1 只巴尔巴托斯干掉的话，第 2 只就会提前登场。

Mission：无线傍受に成功

讨伐对象为卡利古拉和马尔杜克。

两个目标对象同时在地图上，先对付马尔杜克的话卡利古拉会被它吸引过来，所以一开始优先解决开始地点地图右上方的卡利古拉。

和艾米对话。

Mission：【紧急】ベースへの突入

讨伐对象为崇像堕天种和羽羽斩。地图上有 3 只凶惧尖兵。

一开始地图上只有崇像堕天种和小型荒神，讨伐崇像堕天种或者开始任务过了 6 分钟后羽羽斩就会出现。

和所有人对话一遍后回到ブリッジ和克蕾雅对话。

Mission：【紧急】フィム追迹

锁定队员：克蕾雅

讨伐对象为天父狄阿乌斯。地图上有 4 只接合体。

天父狄阿乌斯的弱点属性为神，可进行结合崩坏的部位为头部、前脚和尾巴。

《GER》的封面怪，本作里的历代荒神行动都是采用《GER》的标准，天父也不例外。通常状态下的攻击风格和伐折罗类似。当它的体力见底的时候就会展开骨状的翅膀来进行攻击，而且还会发射大范围高伤害的力场，当它展开翅膀时就要迅速对它进行高伤害输出，一旦变成持久战就会对玩家很不利。

Mission：フィムの痕迹有

锁定队员：克蕾雅

讨伐对象为阿努比斯。地图上有 2 只巨斧袭击者和 2 只地雷蜘蛛。

阿努比斯的弱点为神，可进行

结合崩坏的部位为头部、前脚和后脚。

本作的封面怪，如果有玩过试玩版的话也许对阿努比斯不会有太大的压力。通常状态下的阿努比斯除了高跳下落攻击之外，其他攻击都基本是朝向正前方，只要移动到它的侧面或者背面来攻击就能保证安全。

捕食行动是会进行两段中距离的冲刺，算是所有灰域种里比较容易躲的。进入解放状态后就会站立起来，会使用前爪进行周身范围或者前方270°的攻击，还会发射从上往下落的光束造成巨大的伤害，这时候弱点的核心在阿努比斯的胸口，在它进入解放状态之后切换到远处神机对它的胸口进行射击就能造成很可观的伤害。



● Mission：フィムを頼みます！

锁定队员：克蕾雅

讨伐对象为奥丁。

弱点属性为神，可进行结合崩坏的部位为头部、左脚和右脚。

在战斗时别站在远处，尽量往奥丁的胸口前靠近，只要保持近距离，就不会对除了它的冲刺攻击和地震攻击之外的任何行动有所畏惧。在伤害累积到一定程度后我方全体人员就会进入被捕食的状态，所有人的攻击都无法对奥丁产生效果，这时候要跳到奥丁的脖子以下附近，当看到那里出现缔约的按键提示后进行缔约，触发剧情，之后战场所有人都会进入到神机解放 LV3 的状态，并且不断回复 HP。

将奥丁干掉后就通关了本作的主线。



RANK 7

到ロビー和艾因对话，艾因加入队伍。

解锁 RANK7 难度的任务和 RANK7 的装备，通关 RANK 7 的所有任务可以解锁奖杯“高手的巅峰”。



奖杯列表

奖杯名	杯种	说明
连系一切者	白金	获得所有的奖杯
对抗适应型噬神者	铜杯	AGE 适合试验存活后，过了几年岁月，主线奖杯
转捩点	铜杯	为船队杀出血路拯救伙伴，主线奖杯
人类的希望	铜杯	与伙伴携手迎战灰域种，主线奖杯
咸咸蛋糕	铜杯	惊喜派对的蛋糕咸咸的，主线奖杯
HOUND 的路线	铜杯	背负芬里尔总部收复作战中最难路线，主线奖杯
迈向梦想	银杯	取得和伙伴们自由生活的权利，主线奖杯
欢迎回来	金杯	心灵相系的家人羁绊蔓延全世界，主线奖杯
虚假的天道	银杯	讨伐灰域种荒神“拉神（ラー）”
邪道的极致	银杯	讨伐灰域种荒神“努亚达（ヌァザ）”
百骸之王	银杯	讨伐灰域种荒神“巴尔蒙克（バルムンク）”
深层之皇	金杯	讨伐灰域种荒神“阿努比斯（アヌビス）”
贪婪吞噬者	金杯	讨伐灰域种荒神“德洛米（ドローミ）”
噬神	铜杯	首次捕食成功
寄托力量	铜杯	首次发动连结解放
心意相连	铜杯	首次发动缔约
彼此相连者	银杯	和所有同伴角色发动过缔约（包括通关后入队的艾因）
成为高手之路	金杯	在 40 个任务中取得 SSS 级评价
跋涉心得	铜杯	首次完成任务
高手的巅峰	金杯	完成任务“猎犬们的黄昏（猟犬たちの黄昏）”
与某处的某人	铜杯	首次通关突袭讨伐任务，目标讨伐成功与否皆可
技术的结晶	铜杯	首次发动扳机加速
冲动涌现	铜杯	首次发动解放艺技
崭新的装备	铜杯	首次合成装备
整备神机	铜杯	首次强化装备
头奖	银杯	首次获得 Lv5 的遗留神机
屡战的搭档	银杯	累计使用同一种近战武器或者枪身达到 200 次
自豪的杰作	铜杯	首次获得 RANK 7 的装备
我的兵装无死角	银杯	获得 8 种近战武器、4 种枪身和 3 种装甲的 RANK 7 装备各 1 个
确认结合崩坏！	铜杯	首次成功结合崩坏
结合崩坏的精粹	银杯	累计成功结合崩坏 100 次
无可取代的人	金杯	和学会所有个人特殊能力的同伴完成任务

■奖杯“高手的巅峰”

任务“猟犬たちの黄昏”的出现条件是完成 RANK 7 所有任务，之后就会出现一个生存任务，共 2 场战斗，对象为主线里出现过的除了オーディン之外的所有灰域种荒神。

看着有些吓人，不过其实内容是车轮战的形式，当玩家击败一个灰域种之后下一个才会出现。

■奖杯“我的兵装无死角”

把 RANK 7 的所有任务都通关一次后就能收集完所有神机的设计资料，然后就能直接合成除了沉重圆月之外的 RANK 7 装备（外形是同伴用的装备），沉重圆月可以直接合成 RANK 6 的装备然后通过强化来升级至 RANK 7。

■奖杯“无可取代的人”

给角色装备上“集中III”和“叱咤激励III”就能更有效率地积攒 AP，然后平时清任务的时候尽量带同一个角色出战，到后期给 RANK7 装备刷素材时差不多也能给同伴刷完 AP 了。学到所有的技能后带着这个同伴进行任务，任务完成后就能解锁奖杯。



世界をつくれ、運命をこわせ

DRAGON QUEST BUILDERS 2
ドラゴンクエストビルダーズ2
破壊神シドーとからっぽの島

本作是一款结合了《勇者斗恶龙》与《我的世界》特点的“方块建造RPG”，玩家既可以享受建造城镇的乐趣，还可与敌人战斗获取制造武器或道具，甚至是建筑设施的素材，可以说是一玩就容易上瘾的“种田游戏”。本篇攻略为读者们带来了日文版的一周目流程攻略、奖杯解说以及部分支线要素的介绍，保证读者们在一周目能享受尽量好的体验。由于本作一周目的流程非常长，鉴于时间与篇幅的原因，本篇攻略无法列出一些详细的探索要素，更为完整的攻略请期待中文版发售后推出的专辑内容。

文 果汁 美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

对应游戏版本：（NS）1.2.1
通关时间：约40小时
白金时间：约50小时

勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛		NS / PS4 SQUARE ENIX	
ドラゴンクエストビルダ-ズ2 破坏神シド-とからっぽの岛		角色扮演	日版
2018年12月20日	本地1人，在线人数：2～4人	无对应周边	
售价为PS4：8760日元/NS：8424日元			

系统介绍

操作方式

PS4键位	NS键位	功能
左摇杆	左摇杆	移动
R1+左摇杆	R+左摇杆	疾驰（消耗耐力值）
右摇杆	右摇杆	转换视角
方向键←/→	方向键←/→	切换道具栏/菜单选项
方向键↑	方向键↑	快速开启所持物·装备界面
方向键↓	方向键↓	将光标所指的道具快速收入袋子
OPTIONS	+	开启主菜单
触摸板	-	开启大地图/开启设计图（位于目标建筑范围内）
△	X	放置或使用物品/整理道具栏/给予装备（面对特定角色时）
○	A	确认/切换建造者道具
□	Y	攻击/瞬间移动（开启地图时）
×	B	取消/跳跃
L1	L	切换界面/向上看
R1	R	切换界面
L2	ZL	向下看
R2	ZR	使用建造者道具
R3	按住右摇杆	切换视角（第三/第一人称）
L3+右摇杆+R2	按住左摇杆+右摇杆+ZR	选择交流动作（联机时用）

注：由于笔者在攻略期间使用的为NS版本，因此文中出现的操作键位均以NS版为准，PS4玩家可以自行对比系统部分列出的相应操作键位。

主界面解说



①体力与经验值。经验值槽的右侧会显示当前等级，每个主线流程的岛屿都有上限等级，一旦达到MAX后要到达新的岛屿才能提升等级。

②饱腹度。通过可食用物品提升数值，降到0%后会不断扣除体力。

③ビルダ-ハ-ト。建造者之心，据点村民完成日常活动、玩家完成任务时都会从村民身上冒出，用于提升据点的建筑等级和开启素材岛的航路。

④据点建筑等级。等级越高，主角能学会更多新的建造配方，也可以根据这一项判断据点的范围，一旦离开据点本项就会消失。

⑤时间。表示日夜状况。

⑥小地图。

⑦装备武器。

⑧建造者道具，可直接切换。

⑨物品栏。

⑩耐力值。疾驰或是游泳的时候会消耗，耐力为0依然执行消耗耐力值的动作时，会扣除体力值。

⑪当前任务的完成进度。

主菜单解说

游戏中按＋键可随时开启主菜单。该界面按X/△键可进入摄影模式。

にもつ・そうび：查看物品栏、袋子里的道具与装备。

ビルダ-のしよ：选项从上至下分别为：物品配方、道具种类、魔物图鉴、房间配方、设计图种类。其中道具种类可以查看道具的作用，魔物图鉴可以查看魔物的掉落物，非常方便。

セ-ブ：存档，本作只有一个主动存档位和自动存档位。基本上不用依赖自动存档，自己老实手动存吧。

システム：选项从上至下分别为：相册、游戏教程、操作方式、更改游戏设定、返回主菜单画面。

战斗技巧

本作虽然不以动作要素为主，但战斗毕竟还是以动作游戏的方式操控，掌握一些技巧可以让战斗更加轻松。

1. 游击战术。所谓的打带跑战术，砍敌人几刀后马上远离，砍几刀根据敌人的种类判断，核心思路是不能贪刀。

2. 跳跃取消。普通攻击后会产生硬直，但是可以用跳跃来取消这个硬直，稍微练习一下就能掌握这个实用技巧。

3. 判断敌人的动作。本作魔物的攻击前摇非常明显，即使第一次打时不会应对，多观察一下魔物的动作也能掌握回避的技巧。

4. 依靠同伴。本作会有不少同伴与主角一同作战，不用客气让他们做肉盾在前面吸引火力，玩家在后面偷偷补刀是最安全的。

建筑技巧

自由自在地创建自己的世界是本系列的卖点，基本上主线流程就是让玩家学习如何建筑的过程，最后让玩家在最初的据点空荡岛自由建筑自己的基地。而建筑也有一些操作技巧需要玩家学习。

1. 切换第一与第三人称。本作新增的第一人称视点在放置物品的时候非常方便，如果第三人称不习惯的玩家可以尝试切换第一人称，说不定会更加顺手。

2. 第三人称下，ZL键为向下看，L键为向上看。在放置同一直线的物品，比如建造墙壁时，在高1格的地方按住ZL键，再按住X键直线移动就能很快速地向目标方向放置物品，不会偏离路线。基本上是建房间时的必要技巧。

3. 原地叠高高。拿好方块，按住ZL键，然后跳跃+X键就能原地叠方块，让主角来到更高的位置。

4. 蓄力锤。主角于等级6的时候会习得技能“ドッカンハンマ-”，按ZR+Y键发动，这个技能能够快速破坏方块。





等级提升习得要素

等级	习得要素
3	【武器配方】いしのつるぎ
4	【シド-专属】いしのおの / 技能“かいてんぎり”（蓄力斩）
5	【武器配方】いばらのつるぎ
6	【シド-专属】とげこんぼう / 技能“ドッカンハンマ-”（蓄力锤）
7	耐力提升
8	【防具配方】けいこぎ
9	【防具配方】おなべのふた
11	【武器配方】どうのつるぎ
13	耐力提升
15	【武器配方】てつのつるぎ
16	【武器配方】てつのおの / 技能“さくれつハンマ-”
18	【防具配方】てつのよろい
19	【防具配方】てつのたて
21	【武器配方】はがねのつるぎ
22	【シド-专属】バトルアックス
23	【防具配方】はがねのよろい
24	【防具配方】はがねのたて
25	耐力提升
26	【武器配方】ほのうのつるぎ
27	【シド-专属】ギガンテスのこんぼう
28	【防具配方】まほうのよろい
29	【防具配方】まほうのたて

房间的基础知识

在本作当中，在建造时需要满足一定的条件才能让该建筑成立并发挥其功能。其中最基本的就是部屋（房间）的建造条件，下表列出每种空房间的成立条件。所有房间的基础成立条件都是空房间，接下来放各种道具才会变成不同种类的房间。



空房间

名字	占地面积
超小さい空き部屋	4格～15格
小さい空き部屋	16格～35格
空き部屋	36格～63格
大きい空き部屋	64格～99格
超大きい空き部屋	100格～150格

不同种类的房间配方在习得后，都能在主菜单的“へやレシピ”一项查看。配方的获得方法为主线流程开启。

ちいさなメダル



系列经典的交换用道具，通过解开岛屿上的ビルダ-パズル（建造者谜题）或是完成からっぽ岛（空荡岛）上的开拓配方获得。硬币交换会在主线流程推动后开启，下表列出对应数量的交换道具。

 ちいさなメダル交换道具

道具名	硬币枚数
【装备】くろぶちメガネ	1
たてごとのレシピ	4
にぎわう街の乐谱	4
【装备】リボン	10
【防具】ロ-レシアのふくのレシピ	14
街の乐谱集	18
【装备】ヒゲ	22
【装备】ドラキャップ	26
【装备】ウサみみ	30
旅の乐谱集	34
【防具】サマルトリアのふくのレシピ	38
【装备】スカ-フ	42
【装备】ほおべに	46
乐园の乐谱集	50
【装备】魔女帽子	54
【装备】ブロックメット	58
【装备】花かざり	62
【防具】はぐれメタルのたてのレシピ	65
【防具】ム-ンブルクのふくのレシピ	70
【装备】あやしい仮面	74
城の乐谱集	78
【防具】はぐれメタルのよろいのレシピ	82
神秘の乐谱集	88
【武器】はぐれメタルのけんのレシピ	90



流程攻略

注：文中出现的部分常用日文词汇会翻译出中文，但为了方便与游戏对照在大多数场合下还是使用日文列出。

序章



注：序章为体验版的流程，若先前玩过体验版的话，可以在游戏开始前直接选择“体验版のつづきから”。这样就能跳过序章的流程直接从第1章开始，避免重复游玩。

开幕

创建角色，玩家可以选择男女性别，自行挑选发色、肤色以及瞳色，完成以上步骤后输入角色的名字便完成角色创建。在游戏流程中可以随时变更以上设定。

接下来可以进行一些游戏的设定，游戏中随时在菜单画面选择“システム”也能再次进行设定。

ハ-ゴン教团の船：牢屋～甲板

■苏醒后会出现选项，不过哪个都不影响剧情，接下来出现操作的基本教学。由于初始的HP很低，可以先不出去，调查草席选择“やすむ”回复满HP再离开牢狱。

■登上楼梯来到甲板，与有感叹号的骷髅NPC对话，以后这些有感叹号的NPC便是承接主线任务的对象。当完成任务目标后，任务对象NPC的头上就会出现一个打勾的图标，代表此时与他对话就能交任务。与船长对话按顺序完成主线任务“船长のお願い①～③”。



船长のお願い①

1. 与船长对话，获取“こんぶ（昆布)”。
2. 按照教程操作食用こんぶ。

船长のお願い②

1. 与甲板上的5只魔物对话，对象魔物头上有橙色的圆圈图标作为提示。
2. 对话完毕后了解目前世界与玩家的背景，与船长对话。

船长のお願い③

1. 与船长对话。

2. 按Y键破坏有橙色圆圈图标的流木，获取木材。注意这破船的甲板上有破洞会让玩家掉到下面的船舱，虽然没什么影响但还是留个心眼吧。

3. 收集完10个木材后与船长对话。





ハ-ゴン教团の船：甲板

■与刚才的步骤类似，完成“船长の命令①～③”。

船长の命令①

1. 与船长对话，被吐槽在危险的处境里过于悠闲。

2. 完成3只魔物的委托，对象魔物头上有感叹号作为提示。

3. 与刚才5只魔物中的恶魔神官对话，要去作业台使用木材和油制作“たいまつ（火把）”，只需制作5支火把就足够了。然后把火把设置在提示的黑色方块上，5个黑色方块都设置完毕后与恶魔神官对话，完成他的委托。

船长の命令②

1. 去甲板后方与骷髅战士对话。

2. 触发与骸骨的战斗，对其赤手空拳用Y键攻击即可，打掉一定HP后就会结束战斗。

3. 与骷髅战士对话，获取配方“ひのきのぼう（木棒）”，前往作业台制作木棒。

4. 装备木棒（方向键选中木棒然后按X键），与骷髅战士对话选择“はい”，再度与骸骨开战。这次用木棒攻击可以轻松打倒它，胜利后与骷髅战士对话交差。

船长の命令③

1. 与5只魔物旁的魔术师对话，选哪个都没关系，对话后获得“グロ-ブ（手套）”。

2. 手套是建造者道具，装备上后能举起/放置物品。找到有橙色圆圈图标的木桶，然后按ZR键举起木桶，接着把木桶放在魔术师旁的草席上，让木桶整整齐齐叠放在一起，一共有6个木桶需要放置。



▲木桶的摆法。

3. 放置完木桶后与魔术师对话交差，最后与船长对话完成这一串主线任务。



ハ-ゴン教团の船：船仓

■遭遇暴风雨，通过楼梯返回船仓。

■往有感叹号标记的仓门前进，触发剧情。前往船仓深处发现船漏水了，与船长对话，需要举起木箱塞住破洞。

■重复刚才的步骤，用木箱塞住2个破洞，再用木箱塞住3个破洞。3个破洞的平台处要利用水流或是木桶才能够跳上去。

■塞完破洞后与船长对话，这破船果然没救了，至此序章结束。



▲把木箱放进红色标记的框框里即能塞住破洞，注意木桶不能堵，只能使用木箱。

第1章 からっぽ島



からっぽ岛第1天

■OP过后发现主角漂流到了孤岛上。往西侧前进触发剧情，回收附近的宝箱，往橙色圆圈提示点前进，破坏沙墙（白色方格）来到对面后触发剧情。

■接近有感叹号的少年，对话后跟着他前进，来到终点后发现一堆被冲上沙滩的尸体。剧情后与带感叹号的女孩对话，女孩名叫ルル，醒来后受惊逃走。

■追ルル前在沙滩上收集一下素材，除了木材以外，这里还有不少こんぶ（昆布）和モモガイ（贝壳）可以回收，有这些前期的饱腹度就不用担心了，贝壳更是后面的任务要用到。收集完食材后按照感叹号的方向追上ルル并与她对话。接下来要完成主线任务“ルルのおねがい”。



▲此处宝箱可获得こんぶ×2，可以填下肚子。

お部屋をつくって！

1. 需要制作一个房间，成立房间的要求有三个，一是2段以上的墙壁；二是拥有门；三是满足一定的占地面积（最起码4格以上）。

2. ルル所处的空间已经算是房间的半成品了，只要找附近的6个深色方块把墙壁的空缺填上，满足房间的2段墙壁要求即可。



▲破房间附近已经准备好了6个方块，举起它们填上空缺即可。

たき火で料理して！

1. 需要用篝火做料理。完成①后发想出“たき火（篝火）”的配方，在房屋附近的作业台上制作，材料中的油会自动获得，木材在刚才的沙滩上收集是不会缺的。如果有像笔者那样手贱不小心拿油制作了火把的话，可以去附近的沙滩击杀史莱姆获取油。制作好后选个地方设置篝火。

2. 在先前发现ルル的沙滩上可以找到モモガイ（贝壳），带着贝壳来到篝火上可以制作“焼きモモガイ”，先选中贝壳按X键投入篝火，再按A键进行料理。做好后ルル就像小狗一样冲了出来，选择“はい”把烧好的贝壳交给她完成任务。

ベッドをつくって!

1. 制作 3 张床放在房间里，完成②后发想出“わらベッド”的配方。

2. 制作床所需的“枯れ草”需要去西侧的沙滩收集，出发前可以在篝火烤一些昆布带在路上吃。发现枯草后用 Y 键攻击即可采集，采集 9 个就能做 3 张床了，多采一点备用也没关系。

3. 前往作业台做出 3 个わらベッド，然后设置在房间里，剧情后与ルル对话即能完成任务。

■与シド - 对话，他也想学主角造东西，调查ボロの作业台。

■シド - 完全做不出东西，于是撒气到主角身上让我们给他做装备，发想出“こんぼう（棍棒）”的配方。在作业台做出棍棒，道具栏选中棍棒，然后面对シド - 按 X 键把棍棒交给他装备。

■地图上会标出魔物群的位置，按照指示位置前进即可，迷路的时候可按 - 键查看大地图。到达目标位置会遭遇魔物群，升级系统解禁，打倒魔物能获得经验值。虽然魔物的数量多但是并不难对付，体型最大的 BOSS 让シド - 吸引火力，主角在后面补刀就能安全胜利。注意攻击两下左右 BOSS 就会回头，这时就要退开以免受到伤害。

■胜利后返回房间，调查わらベッド就能睡觉结束这一天。


■以后好搭档席德的装备都由我们承包。

からっぽ島第 2 天

■一大早就碰见现场造奇观，往感叹号的方向前进追赶发光的おおきづち，沿路不断有火炬点燃指引方向。

■到达终点后触发剧情，描绘出“神殿の设计图”。接下来要按照设计图的样式修复神殿，这也是本系列作品特色的建造系统。

■打开神殿内的两个宝箱，获得石レンガ ×25 和かがり火 ×3，这些就是修复神殿的必要素材。接下来按照设计图的样式摆放素材便能修复神殿，在神殿范围内按 - 键便能开启设计图进行参照。

■修复完神殿后获得建造者道具“ハンマ -（锤子）”作为奖励，以后用锤子便能破坏石块方格获得相应素材了。接下来和しろじい的对话中选择“はい”。

■用锤子破坏橙色圆圈提示点的墙壁，发现里面的“けいじばん（揭示板）”。调查揭示板，此处会出现关于网络部分的说明，在拥有网络环境的情况下选择“同意する”就会创建本作的联网账户，连接成功的话就能在揭示板上看到许多来自世界的玩家上传的截图。看完揭示板后与しろじい对话交差。

■再度与しろじい对话，为了开拓这个空荡岛，我们需要前往其他岛屿寻找一起开拓的同伴。按照地图的指引前往船长处，对话后得知船长也是被卷入暴风雨迷路到此处的，从此以后要跟我们混。接下来的目的地是モンゾ - ラ岛，注意有一段时间会回不了からっぽ岛。顺带一提当前的袋子会留在からっぽ岛上，除了建造者道具以外就别想着要带其他东西去新岛了。

■准备好后与船长对话，从地图中选择モンゾ - ラ岛，前往第二个岛屿!



▶揭示板显示的玩家截图，笔者这张图于发售日第二天截的已经有许多神仙照片了……

第 2 章 モンゾ - ラ島

耕田

■往东侧前进，会发现一朵奇怪的粉红花蕾，接近后花蕾会爆炸并污染附近的地面。接下来会听到求救声。

■往求救声所在的东南方向前进，会遭遇魔物マンドリル ×2，依然是让シド - 作诱饵吸引火力，玩家在后方正义三连就能轻松获胜。

■胜利后与平台上的绿发女性阿拉蕾……チャコ对话，然后跟随チャコ。到达目的地的农园后再度与チャコ对话。

■剧情后与ドルトン对话，选项选择“はい”，发想出“かかし（稻草人）”的配方。

■与チャコ对话，触发主线任务。

畑作り

1. 要制作稻草人，需要收集ひも ×1、木材 ×1、枯れ草 ×5 三种素材，ひも只要攻击如图所示的草藤即可获得，木材用锤子敲树木便能获取。

2. 素材收集完毕后去刚刚与ドルトン对话的地方，那里便有一个新的作业台。制作出かかし后把它放置在橙色圆圈标记处。

3. 设置好稻草人后该区域会判断为“畑”，之后等待チャコ耕好地，拾取她周围冒出的黄色爱心“ビルダ - ハ - ト”，再与她对话便能完成任务。



タネを植えよう

1. 与チャコ对话，获得キャベツのタネ ×5，把种子放置在耕好的格子上。
2. 与チャコ对话，完成种植任务。

水场を建筑しよう

1. 与チャコ对话，描绘出“水场の设计图”。要制作水场需要收集 23 个“泥”，只要用锤子破坏地面方块便能获得。

2. 按照设计图的样式在水场的位置设置好泥方块，最后把堵住水流的泥方块用锤子破坏掉便能完成水场。

3. 等待チャコ浇水，浇完水后与チャコ对话完成任务，获得キャベツのタネ ×5。

■等待キャベツ（卷心菜）收获需要一段时间，可以探索一下整个岛屿。

■收获卷心菜后与チャコ对话，耕田这一步到此完成。


▶卷心菜成长到这种程度便能收获了，用 Y 键攻击即可割下作物。

だいのうえんへのみち・1

■与チャコ对话，ビルドレベル（建筑等级）系统解禁，具体来说就是通过敲钟，消耗先前获得的ビルダ - ハ - ト来提升建筑等级。

■按照提示位置按 A 键敲响ビルダ - の钟，建筑等级提升至 1。至此居民们觉醒新能力，能够耕田也能浇水，会根据时间和房间种类变更行动规则，玩家也获取多种配方。至此游戏目的也明朗一部分了，玩家需要通过完成任务收集ビルダ - ハ - ト，待ビルダ - ハ - ト足够后便去敲钟强化建筑等级，加强居民的生活质量。

■敲完钟与チャコ对话完成任务。

■再度与チャコ对话，获得“ふしぎなタネ（不可思议的种子）”，然后来到发光的地点按 X 键种植种子。

■与神官对话，接下主线任务“だいのうえんへのみち”，选项选择“はい”。

キャベツのしゅうかく

1. 目标是收获キャベツ ×15，与ポンペ对话。

2. 道具栏选中キャベツ，按 X 键食用，与ポンペ对话完成任务。

3. 与ドルトン对话，他希望我们能把坏掉的家改造为寝室，按照原本建造房间的规律：1 扇门、2 格墙壁、2 张床、1 个照明进行建造。用泥方块来造房也没有问题，不过还是推荐用“板の床”方块来造墙，反正周围有不少现成的方块，不够的话在作业台用 3 个木材也能制作 10 个板の床。至于造房的位置选择有红色门的位置即可。

4. 寝室造好后与ドルトン对话，获得キャベツのタネ ×3。此时夜晚会出现强力的魔物，最好乖乖回房睡觉。

5. 再度与ドルトン对话，需要制作“农具かざり”与“まき材”，素材都是常见的，石材只要用锤子敲击石头便能获得。制作出来后设置在寝室里，然后与ドルトン对话便能获取キャベツのタネ ×2。

6. 把キャベツのタネ都种上，照理说到这一步已经完成收获キャベツ ×15 的任务了。

7. 收获足够数量的卷心菜后与チャコ对话，完成任务。



▲还是全木墙壁的房子看起来比较舒服。

小麦のしゅうかく

1. 与チャコ对话，向东侧前进。途中会遇到带着问号的 NPC おおねずみ，与它对话可以得知目的地的一些情报。

2. 来到遗迹后通过楼梯来到上层，与ジバコ对话。利用旁边的“金床（锻造台）”制作武器ひのきの棒，然后交给ジバコ装备。

3. 接下来要打倒アイアンアント ×50，虽然数量很多，但只要注意不要被围攻就能轻松收拾。挑白天触发这个任务比较好，不然晚上还会被鬼怪骚扰加大难度。

4. 与ジバコ对话，获得小麦のタネ ×5，然后带着她返回据点，来到据点后再与她对话让她加入。可以按 - 键开启地图，然后按 Y 键进行瞬间移动，选择“据点”一项便能马上转移到据点处。

5. 与チャコ对话，获得道具“ふくろ（袋子）”，按↑键可以开启袋子界面，多余的素材可以装进里面了。

6. 种上小麦のタネ，然后与ジバコ对话。向北侧前进，与おおねずみ对话，对话完后去调查它旁边的水晶球，点亮水晶球（正式名为引导之玉，下文以水晶球代称）后就能开启此处的传送点。



▲土地被净化后，村民就会自动开始耕地。

7. 往东侧前进，进入洞口，打倒围攻 NPC 的魔物群。大部分魔物会去攻击シド -，玩家要率先打倒在后场吟唱睡眠魔法的小恶魔。胜利后与みみずん对话，它会跟随我方。

8. 瞬移回据点，与みみずん对话让其成为同伴。

9. 与ジバコ对话，然后与みみずん对话，待它把土地净化后再度与它对话，会获得小麦のタネ ×10、キャベツのタネ ×5 作为奖励。这样就可以种更多小麦以尽快达成任务了。

畑の扩张

1. 与チャコ对话，既然土地变好了，我们就需要找更多的种子，前往向地图西北侧前进。出门前戴上 10 个キャベツ，支线任务会用上。

2. 与正在耕地的男子对话，他暗示我们制作カカシ放置在田地中央。男子附近就有一个作业台可供利用。

◆附近有 2 只おおねずみ，头上的锤子感叹号正是支线任务的标记，一只要求キャベツ ×10，奖励是小麦のタネ ×7；另一只要求开启平台上的宝箱，如图所示叠好方块来到上层即能开启宝箱。里面是“いのちのきのみ（生命果实）”，能够提升最大体力值。

3. 来到橙色圆圈的位置放置好カカシ，与男子对话。他再度暗示我们用“木のさく（木栅栏）”填补田地的缺口，男子的西侧方向就有多余的木栅栏，用锤子敲烂它们便能获取，5 个木栅栏便足以填补缺口。

4. 填补缺口后获得配方“木のフェンス”和“木のさく”，然后与男子对话，获得小麦のタネ ×10，也知道男子的名字叫ヒ - ス。

5. 和之前一样把ヒ - ス带回据点让他成为同伴，与チャコ对话完成任务。





■等待小麦收获的途中，可以与带感叹号的村民对话完成他们的任务，节省时间。

■完成 3 个任务后的目标是把建筑等级提升到 2。

村民委托

■这段时间会随机出现魔物群袭击据点的事件，和村民齐心协力击退魔物，保护农田。

みみずん

1. 与みみずん对话，获得草原だんご ×2。

2. 草原だんご的作用是把放置地点周围的地形变为草原，但是只能在据点中生效。推荐把草原だんご设置在被污染的地形里，注意千万不要放在田地那边。

3. 设置好后与みみずん对话，完成任务。

ヒ - ス

1. 与ヒ - ス对话，他要求建造一个小さな仓库。

2. 小仓库成立条件为：小さな部屋 + 收纳箱 + つみわら + 农具かざり + ロ - プ + まき材 + つぼ，同时出现房间广阔程度的教学，也就是房间的大小根据占地面积决定。房间大小的建筑要求可以参考系统相关部分，而小さな部屋的占地面积要求 16 ～ 35 格。造好小さな部屋后只要摆放要求的道具就能建成小仓库。

3. 建造完成后与ヒ - ス对话交任务，获得キャベツのタネ ×10、小麦のタネ ×10。

ポンペ

1. 与ポンペ对话，他终于发现他们村民吃不上收成的作物了。

2. 需要往收纳箱里放入キャベツ ×30，往刚刚建成的小仓库里的收纳箱里放即可。

3. 与ポンペ对话交任务，他会告诉我们种子也有耐久值，收获一定量的作物后就会消失。

4. 再度与ポンペ对话，这次他想在外面一边眺望着农田一边吃东西，主角发想出“木の食器”的配方。

5. 制作板のテ - ブル、丸太のいす、木の食器，然后在据点的室外放置便能满足他的要求（木の食器要放在板のテ - ブル上面），与ポンペ对话完成任务。

ジバコ

1. 与ジバコ对话，她想要更好的装备“いしのつるぎ”。

2. いしのつるぎ的配方要角色提升到 3 级才能获取。拥有配方后去金床锻造，然后交给她装备就能完成任务。

3. 目前能够战斗的村民有ジバコ、ドルトン、ヒ - ス，给他们每人都配备一把いしのつるぎ，除了为后面的 BOSS 战做准备以外，随机魔物群来袭时我们也不需要担心了。

ドルトン

1. 与ドルトン对话，目标是收集足够的ビルダ - ハ - ト来让建筑等级提升到 2，左上角显示的ビルダ - ハ - ト足够的时候便去敲钟。

2. 建筑等级提升到 2，获得一堆新配方，以及有 3 名新农民加入据点。

3. 与ドルトン对话完成任务。



据点袭击战　巨大アンデッドマン

所有村民的委托都完成后与シド - 对话，选择“はい”迎接 BOSS 战。

BOSS 战会先刷出数波魔物群，依然是先瞄准会睡眠魔法的小恶魔グレムリン攻击。最后一波会出现 BOSS，先不管它清掉其余杂兵，最后再集合全村民的力量围攻 BOSS。注意 BOSS 全身被红色力场包围的时候代表它在蓄力，蓄力完毕后会释放回旋斩，看见它蓄力的时候就应远离 BOSS。不用担心村民，看到 BOSS 蓄力的时候他们会跑得比你还快。

■战斗胜利后自动经过一天，与副总督对话触发剧情，大量的バパンゴの实在农场内生长。

■要破坏バパンゴの实，需要用方块包围它们隔绝空气。破坏一个果实至少使用 5 个方块，只要在果实的前后左右四个方位放好方块，然后往果实正上方盖一个方块便算作封闭果实。破坏用的方块能够回收，不需要担心不够用。

■破坏 5 个果实后与副总督对话，触发主线任务“だいのうえんへのみち · 2”。



▲如图所示，最后在上方放置方块便能破坏バパンゴの实。

だいのうえんへのみち · 2

たくさんの野菜 · 1

1. 目的是在农场种下 5 种类的种子，然后耕出 250 格的田地并种上同等数量的作物，同时副总督マギ - ル成为同伴。这不是马上能完成的任务，而且注意从此时开始除非是有食用的必要，不要轻易收割田地中的作物，会影响任务的完成。

2. 与来到据点的小狗对话，跟着小狗前进。

3. 与おおねずみ对话，然后调查它附近的引导水晶球，开启新的传送点“湿地のいりぐち”。

4. 继续跟着小狗前进，来到洞穴里与姐妹俩ソフィ和リズ对话。又是两个被哈贡教团祸害的倒霉孩子，接下来要带她们回据点，瞬移即可。

注意事项！

在早期的游戏版本中，带领姐妹俩ソフィ和リズ返回据点的时候。若先与姐姐ソフィ对话，那么后来需要让小狗成为同伴时，有几率会触发接近小狗后出现的“なでる”选项会消失的 BUG。解决方法就是直接与妹妹リズ对话。不过官方已于 12 月 27 日推出了更新补丁予以修正，有网络条件的玩家请务必更新版本。

5. 回到据点后与姐妹对话让她们成为同伴，获得キビのタネ ×3。

6. 与チャコ对话，她想要那只带路的小狗也做同伴。轻推左摇杆步行从小狗的背后慢慢接近它，然后按 A 键抚摸它就能让小狗成为同伴，注意别打算堵路抓狗，受惊状态下的它是不能抚摸的。玩家还可以给小狗起自己喜欢的名字。小狗成为同伴后与チャコ对话完成任务。

たくさんの野菜・2

1. 与チャコ对话，得知之前获得的キビのタネ需要特殊的培育方式。

2. 往南方向的湿地前进，在湿地中小狗有时候会找到埋藏种子的地方，来到它所在的发光位置按住 ZL 键瞄准然后用锤子敲击发光方块就能挖出种子。按照这种方式收集キビのタネ ×25。

3. 与湿地带中带感叹号的ねずみ对话，会触发战斗。收拾它们后再度与首领对话，然后与带问号的两只老鼠小弟对话，地图上就会标出两个感叹号位置。



■湿地探险时小心这些刺，碰到是会受伤害的。

4. 来到南侧的高台，需要登上高台才能找到教会，也就是マギ - ル的家。攀登高台的方式就是多准备一些方块，然后作为跳跃的平台一层层叠上去。



5. 与门口的メギラ对话，老实选择“はい”。メギラ要求交纳 50 个小麦，身上没有带的话需要回据点一趟。但离开前别忘了调查教会门口南侧的引导水晶，这样就能很方便地来往教会了。

6. 交纳小麦后获得建造者道具“かわきのつぼ（水壶）”，能够按 ZR 键在水源处装水，然后长按 ZR 键浇水。教会这边的任务完成。

◆メギラ身后的两只おおねずみ都有支线任务，左侧的老鼠要求 10 个キャベツ，右侧的老鼠要求 10 个小麦，完成后的奖励都是キビのタネ ×5。这样 25 个キビのタネ在此时应该都已收集完毕了。

7. 与メギラ对话，需要运水到已经枯了的储水池中。水源位置在地图上有标记，跟着标记前进就能找到。如果正好碰上下雨天气，那么湿地更是随处都有水源。虽然要求放水的储水池有 2 个，但不需要去打两次水。水壶是无限水，而且只要让其中一个水池有水，然后打开如图所示的水门，水流也会自动流到另一个储水池当中。

8. 与メギラ对话，获得キビのタネ ×5 和“水门”的配方。

◆返回据点交差前顺路去做一个支线任务，需要带上 20 个小麦。前往湿地带西南方向的洞穴，路途中的海里有强大的魔物存在，因此最好从山上过去。与洞穴深处的おおねずみ对话，交出 20 个小麦，获得草原の素 ×20。此外洞穴里面还有特殊家具“ドラキ - ト - テム · 赤”可以获取，主要也是来顺路拿这个的。洞穴里的蚂蚁也要顺手清掉，会掉落小麦のタネ。





▲水田的模样。

9. 返回据点与チャコ对话交任务。

10. 与チャコ对话，要做水田培育キビ。

11. 水田的制作方法是用方块围住低一段的土地，在土地中央放上稻草人让其变为田地，然后打水放入田地里头就能变为水田。最后撒上キビのタネ等待一段时间待其发芽就能完成任务。注意一定要先变为水田再播种才能成功培育キビ。

12. 与チャコ对话完成任务。

たくさんの野菜・3

1. 完成教会的任务后，前往湿地带西侧的另一个感叹号位置，到达目的地后与リリパット对话。

◆リリパット的东侧和西侧都有装着种子的宝箱，不要错过。

2. リリパット要求用 5 个草原の素净化他周围的腐烂土地，如果之前按照前文的流程完成了洞穴老鼠的支线任务，那么此时就可以直接使用草原の素净化土地。没有完成的话，在湿地里寻找魔物“マドハンド”（沙手形状的魔物），打倒它们后也可以获取草原の素。

3. 净化完土地后与リリパット对话，获得“草原だんご”的配方。

◆在湿地可以收集占地 1 格的“小さなイバラ”，这是升到 5 级后可以制作的武器“いばらのつるぎ”的素材。

■又到了完成村民委托的时间了，与据点里的ジバコ对话，得知她想要一个洗澡的地方。获得新的设计图和配方。找个心仪的地方放置设计图，然后像之前一样按照设计图的要求建造洗澡房。其中一个常用素材“草糸”可通过割湿地带上的草获取。完成后与ジバコ对话交任务，获得配方“バスタオル”。



▲设计图所必要的道具，在作业台上会有标记显示，查看起来非常方便。

■与ドルトン对话，要求建筑等级升到 3，步骤和之前一样不再阐述。

■与ヒ - ス对话，为了他的幸福需要做一间超小的、有壶和毛巾的房间。先制作一间制作“超小さい部屋”，格子为 2×2 的规格即可。然后设置“つぼ”和“カベかけタオル”各一个，超小的厕所就完成了。与ヒ - ス对话完成任务。

■与ソフィ对话，把小麦放入篝火里制作“パン（面包）”，把面包交给ソフィ完成任务，获得小麦のタネ×3作为奖励。再次与ソフィ对话，尝到面包味道的她希望主角制作一间厨房。厨房的要求是房间+收纳箱×1+まき材×2+小麦ぶくろ×3+たき火×3。房间面积不限，只要能塞下必要的道具即可，建成后与ソフィ对话完成任务。以后把食物放入厨房的收纳箱里，村民就会自发制作料理。

■与みみずん对话，用“草原の素”和“こやし”在作业台制作“草だんご”，こやし在先前制作的厕所里，按A键调查壶就能回收。在据点内，田地以外的场所设置草だんご，再与みみずん对话完成任务。

■此时理应满足提升建筑等级的要求了，去敲钟让建筑等级提升到3，然后与ドルトン对话完成任务。除了获得一堆新配方以外，还有2名新的农民加入据点。村民也会自己播种了，只要调查田地里的稻草人指定要种的作物，然后把对应的种子放入收纳箱内，村民就会自动在田地上播种，需要主角事先制作好田地，然后让村民自己播种，



▲亲手在厕所里回收大家排出的こやし。

据点袭击战 巨大アンデッドマン

所有村民的委托都完成后与シド-对话，选择“はい”迎接BOSS战。依然是事先让能战斗的村民们都装备上最好的武器，还可以准备一些回复道具“やくそう（药草）”，素材くすりの叶在鹰型敌人キメラ身上掉落。

波数	出现敌人
第一波	ギズモ×2、アンデッドマン×4
第二波	ギズモ×2、マンドリル×6
第三波	アンデッドマン×3、うみうし×3
第四波	ギズモ×4、うみうし×2、アンデッドマン×1

优先对付会释放范围雷电攻击的雷云ギズモ，一旦被电到会陷入麻痹状态而致使动作受到影响。猩猩マンドリル在蓄力后会使用向前方翻滚的招式，保持位于它们的后方就不会被打中。紫鼻涕虫うみうし的攻击频率偏快，砍4刀左右就要拉开距离，不然无论待在哪个方位都会被它的舌头打到。BOSS的战斗方法和以前差不多，把其他所有魔物打倒最后再围攻它即可。



カボチャのタネを集めよう

1. 接下来收集最后2种种子。与チャコ对话，往地图所标示的东南方向前进，来到密林地带。

2. 与リリパット对话，要求打倒10只紫色的アロ-インプ，就是附近就会出现的，长得很像リリパット的紫皮肤魔物。

3. 完成任务后与リリパット对话，获得どんぐり×10，把どんぐり种植在健康的土壤里就能长出大树。

4. 往东侧的感叹号标记处前进，来到墓场地带。与问号标记的リリパット对话，进入墓场后小狗能找到发光的方块，敲烂后获得“カボチャのタネ”。往深处前进能找到引导水晶，调查后激活传送点“坏れた教会”。

5. 继续按照刚才的步骤跟着小狗走，收集カボチャのタネ，挖到第11颗种子后触发与シド-的对话。

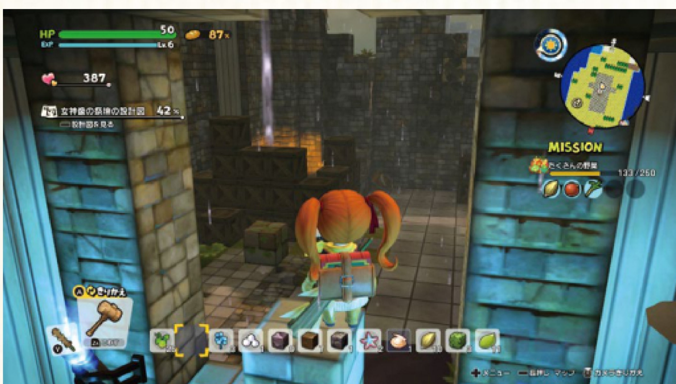
6. 接近感叹号标示的墓碑，与出现的鬼魂对话，得知这座岛屿以前与建造者有着良好的关系，只是被哈贡教团改变了信仰。前往破烂教会的标示地点，再度与鬼魂对话，获得“女神像の祭坛の设计图”。

7. 还原祭坛的真实模样。祭坛后方的图示位置里面藏着さいだん×1、カベかけしょく台×2、女神像×1，接着把哈贡教团的东西都敲掉，按照设计图换上女神相关的道具便可还原祭坛。

8. 与鬼魂对话触发战斗，首先对付会范围攻击魔法的まほうつかい，常见的大骷髅战士留待最后收拾。胜利后与鬼魂对话完成任务，获得カボチャのタネ×10。

9. 按照橙色圆圈提示的位置进行挖掘，来到教会的地下仓库。开启4个宝箱获得各种各样的种子，至此30个カボチャのタネ收集完毕。返回据点，与チャコ对话完成任务。

10. 再度与チャコ对话，要求培育カボチャ。由于早期版本BUG的原因，需要这个对话过后才能在田地里种植カボチャ，不然先种的话不会触发完成条件。已经先种完的话用锤子敲地面回收种子再种亦可。种子发芽后与チャコ对话完成任务。



トマトのタネを集めよう

1. 与ポンペ对话，往湿地带的东侧前进。

2. 过桥后调查路途的引导水晶，开启传送点“オ-クのトマト农园”。与有感叹号标记的オ-ク对话，选择“はい”。

3. オ-ク要求主角寻找トマトのタネ，如果先完成カボチャのタネ的任务，那么在教会的地下仓库便已经获得了トマトのタネ。没完成的话就在附近走动靠小狗寻找种子。

4. 获得种子后与オ-ク对话，它会教导主角如何培育番茄种子。前往橙色圆圈提示的地方获取畑の支柱，收集2根便可。返回オ-ク的田地处，在提示位置放上畑の支柱，再把トマトのタネ种植在支柱上。

5. 种植完成后与オ-ク对话，获得トマトのタネ×7与“畑の支柱”的配方，这样我们就能在据点种番茄啦！

◆与オ-ク附近的老鼠对话接下支线任务，它要求1个“キャンディ（糖果）”，把キビ丢入篝火就能制作出糖果。把糖果交给老鼠完成任务，获得5个トマトのタネ。

◆前往オ-ク东侧的洞穴，与另一只オ-ク对话，获得配方“肥料”。制作肥料的素材是こやし和小麦，回据点里收集。制作出1个肥料后返回オ-ク的家，把肥料撒在里面的田地上，再与オ-ク对话完成任务，获得トマトのタネ×5。撒过肥料的田地会变为腐叶土，提升4倍作物的培育速度。

6. 收集30个トマトのタネ后返回据点，与ポンペ对话完成任务。

7. 再度与ポンペ对话，要求培育

トマト。按照学到的方法种植トマト，发芽后与ポンペ对话完成任务。

■至此 5 种作物种子都收集完毕，接下来的目标就是开拓出 250 格田地，然后种上全部 5 种作物便能完成副总督的课题。田地不够的话在据点的空地内设置稻草人制作新的田地，种子不够的话完成支线任务或是打倒大体型的怪物都有掉落种子的可能性，按照前文的流程进行应该是不会缺种子的。

■课题完成后触发剧情，大树成长。



收获祭

■与ドルトン对话，要求建筑等级提升到 4。和之前的流程一样，又该完成村民们的委托啦。

みみずん

1. 与みみずん对话，获得配方“ブランコ”。

2. 制作肥料，然后在据点内还没有种上作物的田地上使用肥料，使其变为腐叶土。

3. 在腐叶土上种植どんぐり，然后制作ブランコ。

4. 等待树木成长，趁这个时间可以完成其他村民的委托。

5. 在成长的树木旁设置ブランコ，然后与みみずん对话完成任务，获得配方“森林だんご”。

ソフィ

1. 与ソフィ对话，她想要主角制作收获祭要用的 30 个“祭りのはた”。

2. 制作祭りのはた，装饰在室内的墙壁上即可，装饰完毕后与ソフィ对话完成任务。

ポンペ

1. 与ポンペ对话，获得配方“カボチャのランタン”。

2. 制作3个カボチャのランタン，设置在据点内喜欢的位置。设置完毕后与ポンペ对话完成任务。

リズ

1. 与リズ对话，小姑娘想要一个私人空间啦。

2. 制作一个面积随意的房间，然后制作丸太のいす、わらベッド、たいまつ、なまえのカベかけ各 1 个，把这些道具设置在新房间里。

3. 在なまえのカベかけ上指定リズ的名字，再与リズ对话完成任务。制作了个人房间后，其他 NPC 就不会进来睡房间主人的床，玩家也可以趁此机会给自己做个漂亮的房间以防别人占掉自己的床位。

■完成所有村民委托后应是足够提升建筑等级了，敲钟让建筑等级提升到 4。除了获得新配方以外，再次有 2 个新农民加入据点。与ドルトン对话完成任务。

■与チャコ对话选择“はい”召开收获祭！与带感叹号的チャコ对话，大家开始收获作物。

■与マギ - ル对话，然后与みみずん对话。与同伴标示的鬼魂对话，让其成为同伴。

■收获所有作物后与出现打勾标记的チャコ对话，选择“はい”结束收获祭，触发剧情。

据点袭击战　マンドリル、アンデッドマン

与シド - 对话，选择“はい”迎接 BOSS 战。除了药草以外，キャンディ也是不错的回复道具，满腹度用パン最有效率。

波数	出现敌人
第一波	グレムリン ×8、マンドリル ×4
第二波	アロ - インプ ×8、マンドリル ×2
第三波	グレムリン ×6、アロ - インプ ×6、まほうつかい ×4、アンデッドマン ×2
第四波	まほうつかい ×2、マンドリル ×2、アンデッドマン ×2

出现的敌人都是见过的，遵从先打会远程或范围魔法的敌人，再收拾大体型敌人的原则来战斗。最后一波会出现 4 个大体型敌人，村民难免会倒下一两个，只要准备足够多的回复道具，硬碰硬也不要紧。

■胜利后获得特别道具“かぜのマント（风之斗篷）”，能够用于空中滑行。这次真的与マギ - ル说再见了。

だいのうえんへのみち・3

■与チャコ对话，再与みみずん对话。

■传送至“オ - クのトマト农园”，然后往东南方向前进。与问号标记的オ - ク对话，向橙色圆圈标记的方向前进。途中与问号标记的老鼠对话，从它身后的阶段继续向橙色圆圈标记的方向前进。

■调查标记处的木板，向空中跳跃然后按 A 键展开风之斗篷，飞向正前方的小岛。虽然可以直接飞到上方与魔物群开战，但可以通过梯子来到下方的洞穴阅读创世录和手记，里面记载了建造者建造大树以及マギ - ル为何对建造者感兴趣的记录。

■通过梯子来到岛屿上方，与魔物群交战，都是熟悉的敌人。

■胜利后调查魔物群身后诡异的光球。光球是大树的灵魂，它希望主角回收金色的树皮交给它。金色树皮方块位于大树的中央部，直接往光球上方攀登就能找到。

■回收 6 个命の原木后与大树灵魂对话，自动返回据点，获得“大树の设计图 1”。与みみずん对话完成任务。



▲这些金色的方块便是大树要求的“命の原木”。

大树の设计图 1

1. 与ドルトン对话，传送到オ - クのトマト农园。

2. 往东侧的密林地带前进，用大锤敲击这里的巨大树木便能获取大木の树皮，收集 40 个后返回据点。

3. 在设计图白色方块的部分放置 40 个大木の树皮，之后触发剧情，村民们帮主角收集了剩下的素材！与ドルトン对话，村民们觉醒建造的能力，只要把设计图的材料放入收纳箱，村民就会帮主角建造建筑。素材已经被村民收集完毕了，在等待他们造完大树前，可以先完成其他任务。

4. 建筑进度达到 99% 后，按照设计图放置命の原木，设计图 1 完成。

しろい花のタネ

1. 与みみずん对话，传送至“おおねずみの丘”。

2. 与问号标记的老鼠对话，它会告诉我们三色岛的方位，往橙色圆圈标记的方向前进。

3. 调查目标位置的木板，然后飞向面前的小岛。与问号标记的老鼠对话，然后与它身后的巨大老鼠长老对话。

4. 开启长老身后的铁门，从宝箱获取しろい花のタネ ×10，铁门可以顺便回收。返回据点与みみずん对话完成任务。

■大树の设计图 1 完成后，往命の原木周围的 4 个标记地方种植しろい花のタネ，与みみずん对话完成任务，剧情后获得大树的设计图 2。

■设计图 2 依然不需要我们动手，直接去收集黄色花种。

きいろの花のタネ

1. 与みみずん对话，传送至“オ - クのトマト农园”，与问号标记的オ - ク对话。

2. 往目标位置前进，阅读木板，然后飞向面前的岛屿。

3. 往岛屿上方前进，打倒 8 只アロ - インプ。先收拾高处的敌人，然后再用风之斗篷飞到其他的敌人附近。

4. 与问号标记的リリパッド对话，开启宝箱获得きいろの花のタネ，返回据点与みみずん对话完成任务。

■与设计图 1 时相同，建筑进度达到 99% 后，按照设计图放置命の原木，完成设计图 2。

■与みみずん对话，往命の原木周围的 4 个标记地方种植きいろの花のタネ，再度与みみずん对话，获得大树的设计图 3，并获得配方“风のしずく”。设计图 3 依然让村民建设，玩家继续完成必要的任务。

きれいな水

1. 与ドルトン对话，需要给大树收集干净的水。

2. 传送至“オ - クのトマト农园”，前往标记位置，阅读木板后跳入面前的水池。

3. 在水中移动至标记位置，找到干净水，用水壶带走。

4. 返回据点，把干净水倒在标记位置，然后与ドルトン对话完成任务。注意标记位置有 4 个，待设计图 3 进度到 99% 后才会全部出现。

ももいろの花のタネ

1. 与みみずん对话，传送至“高台のハ - ゴン教会”，往标记位置前进。从高处用风之斗篷飞向目标小岛，事前多准备一些方块以便前往小岛最高层。

2. 阅读最高层的木板，然后飞向面前的另一个岛屿，在火光的方向降落。

3. 进入洞窟，顺着火炬的方向前进，收拾掉沿途的蚂蚁。与问号标记的史莱姆对话。

4. 穿过史莱姆身后的大瀑布，开启宝箱获得ももいろの花のタネ。再度与史莱姆对话，然后返回据点与みみずん对话完成任务。

■建筑进度达到 99% 后，按照设计图放置 4 个命の原木，完成设计图 3。

■与みみずん对话，在目标位置种植 4 个ももいろの花のタネ，再与みみずん对话完成任务。



BOSS 战 ヒババンゴ

与シド - 对话触发战斗，要先打倒大量的魔物群，最后再次与シド - 对话才会触发ヒババンゴ对战。

首先回避 BOSS 面前正前方的回转攻击，然后打倒出现的 5 只杂兵。BOSS 会在坐山观虎斗的时候把吃剩的香蕉皮扔在地上，把建造者道具切换为手套，然后搬起香蕉皮设置在道路正中间，也就是 BOSS 回转攻击的行进路线上，待 BOSS 被香蕉皮绊倒的时候全力攻击 BOSS。接下来的步骤类似，只是要观察 BOSS 到底会跳到哪一边进行回转攻击，看准滚动位置设置香蕉皮。BOSS 会做假动作，不过真的要攻击的时候转速会快很多，可以作为判断依据。

在 BOSS 愤怒的时候，会吐出飞弹攻击我方，疾驰的话不难回避。也可以躲在掩体后面。重复 2 次以上步骤就能打倒 BOSS。

■胜利后拾取 BOSS 掉落的“はじまりの一叶”，这样就能制作“风のしずく”了。

■与チャコ对话获得素材，然后去作业台制作风のしずく，与チャコ对话完成任务。

■来到大树顶端，在目标位置使用风のしずく，至此大树真正建成，任务だいのうえんへのみち完成！



回归からっぽ岛

■与チャコ对话，与有标记的 8 位同伴对话，选择“はい”，最后与チャコ对话。

■传送至“船着き场”，与船长对话，返回からっぽ岛，モンゾ - ラ岛的冒险至此结束。



间章 1 からっぽ岛

■来到神社顶层，与しろじい对话，开放ちいさなメダル交换功能。

■按照しろじい提示的位置用风之斗篷飞向东北侧的目标位置，调查绿色石板，获得かいたくレシピ（开拓配方）。接下来要按照开拓配方的 3 个方案开拓空荡岛。



川を作ろう・1

1. 与ルル对话，跟着她走，再度与ルル对话。

2. 与チャコ对话，用水壶往目标位置倒水，要使用干净水，长按 ZR 键的话水会扩散得更快。成功后与チャコ对话。

3. 与ルル对话，按顺序往同伴所站的位置倒水，成功后与ルル对话。

4. 与ルル对话，开通河流通道的活交给シド - 他们完成。河道完成后与ルル对话完成任务。

草原を作ろう



1. 与みみずん对话，在目标位置设置 3 个草原だんご。

2. 接下来要自己使用 7 个草原だんご制作草原，草原だんご不够的话要自己做，新的作业台就在传送点“みどりの开拓地”附近。

3. 设置完 10 个草原だんご后与みみずん对话完成任务。

森を作ろう

1. 与みみずん对话，用森林だんご制作森林。

2. 总共设置 5 个森林だんご就能完成任务，与みみずん对话。

川を作ろう・2

1. 与ルル对话，往チャコ所在的位置倒水。

2. 往ポンペ所在的位置倒水，然后与ポンペ对话，用水壶吸取出现的泥水。再与ポンペ对话完成任务。

3. 与ポンペ对话，把河道上的黑色泥方块全部破坏掉，再与ポンペ对话完成任务。

4. 用水壶吸取干净水，往ドルトン站立的位置倒水，最后往ルル所站的位置倒水，与ルル对话完成任务。

5. 与ルル对话，继续开拓河道。

■与ポンペ对话，他终于发现自己好久没东西吃了，しろじい出现给予新岛屿的情报。

■传送至“船着き场”，与船长对话，得知新航路需要使用ビルダ - ハ - ト开启，目前只足够开启ジメジメ岛的路线。前往素材岛 · ジメジメ岛。

ジメジメ岛

上半部分素材全部发现奖励：木材无限使用。

下半部分素材全部发现奖励：枯れ草无限使用。

■素材岛顾名思义就是收集各种各样的素材带回空荡岛，当发现岛屿所有的素材时，特定素材还会得到在作业台上能够无限使用的奖励。

■利用风之斗篷前往本岛，开始自由探索。

■遇见动物的时候シド - 会给予提示，和驯狗的方法差不多，轻推左摇杆接近鸡，然后按 A 键抚摸鸡就能让其成为同伴。最多能让 6 只鸡成为同伴。

■在岛上探索能发现ビルダ -100 景，这些都是初代的时候大赛上的得奖建筑作品。还可以与里面的村民对话让他们成为同伴。

■找到鸡后主线流程上就能返回からっぽ岛了，看玩家自己的需求决定回去的时机吧。

■与ポンペ对话完成任务，可以确认一下信箱，会收到ソフィ寄过来的信。



▶右侧便是该素材岛上的所有能发现的素材，按A键调查素材，已发现的素材会打上勾。

川を作ろう・3

1. 传送至“みどりの开拓地”，发现河道已经建成，与ルル对话。

2. 与チャコ对话，继续撒水。完成后与チャコ对话。

3. 与ドルトン对话，跟着他走，再与他对话。

4. 与ドルトン对话，继续撒水，最后与ドルトン对话。

5. 与ドルトン对话，破坏堵住水流的土墙壁，往里面挖一点再往右侧挖，出现魔物就代表方向没错了。打倒魔物，继续往地图上另一条河流的方向挖。连接两条河流后与ドルトン对话完成任务。

6. 与ポンペ对话，会出现蟹魔物群，打倒它们后完成任务。

■目前所有的开拓配方完成，返回みどりの开拓地，调查绿色石板，シド - 的力量提升。

■再度调查绿色石板，出现新的开拓目标。与シド - 对话,传送至“山顶”。

■与しろじい对话，开启联机模式。联机模式下，玩家能够前往其他玩家的空荡岛，也能够邀请其他玩家过来自己的岛屿。同时主线流程的新岛屿开启。

■传送至“船着き场”，与船长对话，前往新岛屿“オッカムル岛”。

第3章 オッカムル岛



开幕

■上岛后接近损坏的铁路，与シド - 对话。

■使用少女给予的砂方块返回上层，然后与她对话。跟着她来到村庄，再与她对话。

■与有标记的 NPC 对话，再与少女ペロ对话。为了让村民振作起来需要制作饮料ルビ - ラ。

■用村庄里的作业台制作酒ダル，设置在目标位置。素材所需的ひも在酒樽的设置位置附近就能找到。

■把获得的ツタの实放入酒桶，制作ルビ - ラ，和做料理的方式一样。完成后和ペロ对话。

■与ペロ对话，跟着她走，挖开砂山救出ゴルドン。

■跟着ゴルドン走，然后与它对话。ゴルドン打开坑道的路后，与カルロ对话，进入坑道后マッシモ会追过来，与他对话。

■把古びたまほうの玉设置在目标位置，然后远离它，说白了就是用炸弹打开堵塞的路。与マッシモ对话。

■矿山的地图是分层的，打开地图后按 LR 键切换层数。从铁路上走往深处前进，与マッシモ对话。用周围的木材方块填补柱子的空缺，与マッシモ对话。

■进入深处开始挖矿，挖出 5 个铜后返回村庄与カルロ对话。选择“はい”把铜交给ゴルドン。

■与ペロ对话，然后与カルロ对话，在作业台上制作炉。把炉设置在据点内的任意地方，然后调查炉制作铜のインゴット。

■与カルロ对话，获得シェイカ - 的配方，制作好シェイカ - 设置在目标位置上。与ペロ对话完成任务。

■与ペロ对话，敲钟提升建筑等级至 1，新同伴加入。与ペロ对话完成任务。



▶棕色的方块为铜，黑色的方块为石炭，把石炭也拿上。

めざせ！ゴ-ルドラッシュ！・1

■与ゴルドン对话，获得バ-の设计图，触发主任务，目的是复原坑道和建造酒吧。

■オッカムル岛最主要的食物来源便是从独角兔身上掉落的生肉了，拿去篝火可以烤成肉排，吃了不但有30%的饱腹度，更能暂时提升攻击力；回复HP的道具则用饮料来代替；尽快升到11级，学会制作铜剑的配方，给能战斗的村民都装备上以防魔物群来袭。

■触发“めざせ！ゴ-ルドラッシュ！”任务后的オッカムル岛，每天黄昏都会召开报告会，报告会后获得一定数量的铜和石炭。

坑道を复旧しよう・1

1. 与ミルズ对话，制作3个收纳箱，设置在目标位置。与ミルズ对话完成任务。

2. 与ミルズ对话，选择“はい”执行筋肉仪式。前往坑道入口，与マッシモ对话，跟着他前进。

3. 在目标位置设置古びたまほうの玉，设置2次就能炸开通路。

4. 与マッシモ对话，用锤子获取右侧的线路，切换为第一人称或是使用ZR+Y键的蓄力锤来拆比较方便。然后沿着线路→出口的方向走，发现线路有断掉的地方就用线路填补。遇到阻挡通路的方块就用锤子敲掉。连接至出口的线路是不够用的，这时就要回收一些多余的线路过来接着铺路。

5. 铺完铁路与マッシモ对话，制作2个木のトロッコ设置在做好的线路上。乘坐トロッコ返回坑道深处，来到目标位置设置炸弹炸开新的通路。

6. 炸开2次通路后，往深处前进会遭遇魔物群，打倒它们后开启旁边的传送水晶，返回据点与ミルズ对话，目睹一群男人为了兔女郎展开争夺战。



▲坑道里还有不少多余的线路。

バ-を建てよう・1

1. 按照设计图建造酒吧。与ア-マン对话，先制作石のいす×3、石のテ-ブル×2、铜のジョッキ×6、铜のテ-ブル×2。素材“毛皮”在坑道里的铁铲鼹鼠身上获取。

2. 设置好以上道具后酒吧建设到一定阶段，村民们挖掘量也会提升。

3. 与ア-マン对话，完成本阶段的任务。

村民委托・1

■开始完成村民委托，与ア-マン对话触发提升建筑等级的任务。

ミルズ

1. 与ミルズ对话，获得宿屋のカベかけ配方。

2. 制作わらベッド×8、石のつぼ×3、宿屋のカベかけ×1，设置在小さな空き部屋里，房间判定条件为16格～35格。直接使用村庄原本有床的地方来建造即可，还能省一些材料。

3. 完成后与ミルズ对话交任务。

ペロ

1. 与ペロ对话，制作たき火×2、收纳箱×1，在据点内制作一个不限大小的房间，推荐选择有篝火的空间来制作房间。油不够可以打据点外的史莱姆获取。

2. 从坑道找到キノコ（蘑菇），用手套运回来，放置在做好的房间里，然后把之前做的道具都设置在房间里。

3. 完成后与ペロ对话交任务。

カルロ

1. 与カルロ对话，制作カベかけたいまつ×10，在据点内任意地方设置。

2. 与カルロ对话交任务。

■此时应能提升建筑等级了，敲钟把建筑等级提升至2，新同伴加入。与ア-マン对话完成任务。

めざせ！ゴ-ルドラッシュ！・2

坑道を复旧しよう・2

1. 与カルロ对话，传送至“铜の采掘基地”，前往目标位置与マッシモ对话。然后在目标位置设置古びたまほうの玉，炸开2次通路。

2. 往深处前进，收集路上8个木材のカベ，往目标位置设置木材のカベ修复柱子。

3. 跟着マッシモ前进，在目标位置设置古びたまほうの玉。

4. 来到深处与マッシモ对话，获得采掘足场の设计图。记得调查旁边的传送水晶。

5. 制作石のかいだん×4、はしご×6、カベかけたいまつ×2，按照设计图设置这些道具，再与マッシモ对话。

6. 挖掘10个铁（灰白色的斑点岩石），与マッシモ对话。跟着マッシモ前进，与マッシモ对话，传送回据点，与カルロ对话。

■获得铁后该升级锤子了，与カルロ对话，制作アイアンのカベ。用アイアンのカベ和木のとびら制作房间，需要16格以上。推荐使用作业台所在的位置，有不少现成的铁壁。

■制作炉×1、革ぶくろ×1、石のつぼ×1、收纳箱×1，放在铁房间里。与カルロ对话获得おおかなづち的配方。

■与カルロ对话，用金床制作おおかなづち，成功后与カルロ对话。铁锤能够破坏更多方块，威力也更大。

バ-を建てよう・2

1. 此时点已经能够重建酒吧了，收集相应的素材完成设计图吧。制作食器所需的土在港口右侧可以找到。

坑道を复旧しよう・3

1. 与ミルズ对话，传送至“铁の采掘场”，破坏目标位置的墙壁。用蓄力锤可以一口气破坏。

2. 往深处前进，与マッシモ对话，通过锁链来到上层，使用方块填补7个空缺位。

3. 与マッシモ对话，跟着他前进并破坏墙壁。

4. 跟着マッシモ前进，用炸弹破坏2次墙壁，打倒魔物群，与マッシモ对话。

5. 向目标位置前进，现在要修复2条线路，方法和之前一样，线路不足够可以在坑道里找也可以自己做。最终让2条线路都连接到出口后，与マッシモ对话，返回据点。至此坑道修复完成。



■通过报告会收集了1000个铜后前往ゴルドン的所在地，ゴルドン进化为カッパ-マン。

村民委托・2

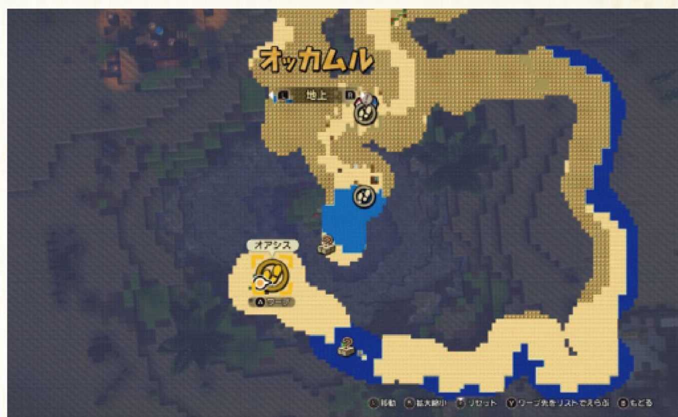
■这期间建议把等级提升至 14，主角和シド - 会习得协力必杀技，在シド - 身上出现红光的时候，同时按 L+A 键就能发动强力的必杀技，对本部分的袭击战非常有帮助。

ミルズ

1. 与ミルズ对话，是一个提升房间豪华度的教学任务，建造 16 格以上的房间。

2. 制作ダンベル ×2、つるはしかざり ×2、カベかけタオル ×2、ランタン ×2，设置在造好的房间里。制作カベかけタオル所需的素材草糸在岛屿的オアシス（绿洲）处可获得，位置如图所示，攻击绿色的草方块便能获取。

3.2 个ランタン的作用就是提升房间的豪华度，与ミルズ对话交任务。



セルジ

1. 与セルジ对话，获得ペロの个室の设计图，能变更主角外貌的ドレッサ - 配方也在此处获取。

2. 按照设计图建造房间。グラジオラス去据点东北侧的小绿洲处获取，并且只能用手套搬运。如果在绿洲找不到的话，可以去打倒魔物黄金蝎子，它有几率掉落グラジオラス的种子，把种子种在泥土上浇水，过一会就会长成グラジオラス。

3. 把グラジオラス设置在造好的房间里，在なまえのカベかけ上指定ペロ的名字，与セルジ对话交任务。兔女郎ペロ终于出现啦！



据点袭击战 スカルナイト

与シド - 对话选择“はい”触发袭击战。给能战斗的村民们准备好武器，并准备多些饮料与回复道具。

依然是 4 波敌人，建议在迎战的地方放置几张床，这样同伴倒下的时候能快速运到床上让他们尽早回场。スカルナイト和之前的骷髅战士动作类似，但多了一个前冲的攻击动作，应避免站在它的前方。

めざせ！ゴ - ルドラッシュ！・3

■与ゴルドン对话，据点的范围变得更为广阔。获得プ - ルの设计图，与カルロ、ゴルドン对话，按 R 键骑乘ゴルドン跟着带标记的村民，这时候不能使用瞬移。触发对话后用ゴルドン一路破坏墙壁。

■往坑道深处前进，通过锁链往下走，调查传送水晶。

■与マッシモ对话，拿着たいまつ给目标的 6 个位置按 A 键点火，然后与マッシモ对话交任务。

■往前走打倒魔物群，调查左侧的传送水晶，挖掘 5 个银（银白色方块）后返回据点，与カルロ对话。这之后报告会也能获得银了。

■注意此时坑道里会随机出现魔物メタルスライム（金属史莱姆），虽然会逃跑但是经验值非常高，发现后千万不要错过。

ゴ - ジャスなバ - セット

1. 与ア - マン对话，他想要新的吧台，直接在プ - ル设计图的吧台部分建设。

2. 制作カウンタ - テ - ブル ×5、石のいす ×4、シェイカ - ×1、银の水さし ×1，按照设计图的样式摆放。不过地基的银タイルのカベ要先铺好。

3. 完成后与ア - マン对话交任务，报告会的矿石采掘效率提升。

■与ア - マン对话，目标把建筑等级提升至 3。

フライパンとキノコバ - グ

1. 与ペロ对话，制作 2 个フライパン。

2. 在蘑菇厨房的篝火上放置フライパン，平底锅料理台就做好了，此时就能在料理台放置 2 个食材制作料理。在フライパン上放置キノコ与生肉制作新料理。キノコ在坑道里获取，生肉打倒独角兔获取。

3. 料理做好后拿走，与ペロ对话。

ポ - カ - テ - ブル

1. 与カルロ对话，这次要造ポ - カ - テ - ブル。制作石のいす ×2、石のテ - ブル ×1、ポ - カ - ×1、アイアンのカベ ×10。

2. 在プ - ル设计图上建造，按照设计图放置上述道具满足ポ - カ - テ - ブル的成立条件。

3. 与カルロ对话交任务，报告会的效率再度提高。

シャワ - ル - ム

1. 与ミルズ对话，用银タイルのカベ制作房间，由于条件非常奢侈，所以房间的格局尽量小一点避免浪费……

2. 制作シャワ -、カベかけタオル、ついたて各 1，设置在造好的房间里。

3. 与ミルズ对话交任务。

■满足条件后敲钟，让建筑等级提升至 3。新同伴加入并获得新配方，与ア - マン对话结束任务。

■与カルロ对话，传送至“升降基地”，与マッシモ对话，破坏目标墙壁连接道路。沿着路向深处前进。

■与ジュエルン对话选择“はい”，它想要救它 3 个弟弟，向目标位置前进。

■打倒魔物群救出第 1 人；挖掘标记位置的土沙，与里面的弟弟对话，救出第 2 人；最后与标记的オンバ对话，用手套获取とくだいキノコのかさ（特大蘑菇伞），在标记位置放置とくだいキノコのかさ做好路，来到上方与弟弟对话，救出第 3 人，此处别忘了调查传送水晶。与ジュエルン对话完成任务，返回据点。



■与カルロ对话，与オンバ对话让其成为同伴。

■在坑道探险时在如图位置挑战强敌，可以获取シド - 武器“おにこんぼう”的配方，虽然敌人攻击范围很大，但是多带些回复道具硬碰硬也不难获胜。

■收集 3000 银后，ゴルドン便会进化。

屋内プ-ルとプ-ルサイド

1. 与ア-マン对话，制作ちいさなふんすい ×5、はしご ×4、银タイルのカベ（足够围成水池的数量）、アイアンのカベ（足够围成水池的数量）。

2. 按照プ-ル设计图设置以上道具，墙壁方块设置成能围成水池的形状就足够交任务，最后倒水进水池里。

3. 与ア-マン对话，制作おしゃれテ-ブル ×1、デッキチェア ×3、パラソル ×1、とこなつドリンク ×3。其中とこなつドリンク的材料为チャキ-ラ、グラジオラスのタネ、ツタの実，チャキ-ラ是把サボテンフル-ツ放入酒桶里就能制作出来，サボテンフル-ツ从仙人掌球获取；グラジオラスのタネ只要用锤子破坏ペロ房间里的グラジオラス就能获取；ツタの实从坑道出现的魔物绿蝙蝠身上掉落。

4. 按照设计图右侧的样式，放置以上道具。成功后与ア-マン对话，报告会效率提升。

マッサ-ジ部屋

1. 与ミルズ对话，制作房间。

2. 制作カ-テン ×2、ベッド ×1、ついたて ×1、あかり ×1（种类不限），必要素材わた为魔物いっかくうさぎ（独角兔）的珍稀掉落物，也能在坑道地底湖的わた草上获取，地底湖从铁の采掘场那边过去。

3. 把上述道具设置在房间里，完成按摩房，报告会的采掘效率再度提升。与ミルズ对话交任务。

BOSS 战 スカルナイト

与シド-对话选择“はい”触发袭击战，为新同伴准备好武器。

优先处理会喷毒雾的魔物蘑菇，已经习得必杀技的话可以留待最后一波使用。胜利后获得ふえのカケラ，与后来获得的建造者道具有关。

古代神殿

■与オンバ对话，传送至“升降基地”，与マッシモ对话，破坏标记位置的墙壁前进。

■先调查神殿入口的传送水晶，往深处前进，打开左侧的门进入神殿。

■阅读木板了解谜题一，以宝箱正面为基准方向，调查从右侧数起第 2 个红色机关，把红色方块吸引过来；调查从左数起的第 1 个红色机关；调查宝箱对面的红色机关，完成 3 个步骤后红色方块就会被吸到蓝色的地板上，宝箱能够开启获得门的钥匙。

■把钥匙放在道具栏里，对下一道门使用。途中左侧的房间有 3 个宝箱可以开启，中间是宝箱怪。谜题二的理论与一相同，注意有裂痕的方块一碰就会碎，按照如图所示的方式自己摆放方块来启动开关，这个谜题便能投机取巧地解决。打开宝箱获得钥匙。

■开锁进入深处，左侧有宝箱可以回收古代遗迹乐谱。前方崩坏的道路里有一些带裂痕的方块，一踩上去到就会摔到下层被骸骨围攻。虽然有一些宝箱可以回收但没什么重要物品，不小心掉下去的话可以通过传送、叠高高等手段离开。

■通过崩坏道路进入小房间，用手套举起石像后宝箱便能开启，从里面获得金钥匙。举着石像传送回神殿入口，把石像放置在大厅石像群中空着的位置上。

■用金钥匙打开入口右侧的门，里面有分岔路，右侧为宝箱房间，但是宝箱前为裂开的方块，把它们砸烂换上自己的方块就能安全开启宝箱；左侧为前进道路。



■来到谜题房间出现魔物いしにんぎょう，只能用锤子对它造成伤害。不需要蓄力锤，直接普攻即可，大概攻击 4 次就要回避它的攻击。胜利后从宝箱里获取炸弹和金钥匙，进入谜题三房间。

■要领依然和一、二相同，先用方块堵住喷泉那边的水流才能开始吸引红色方块。要利用红色机关的吸引是可以大范围把红色方块往自己的方向吸引的特点（不是同一直线亦可吸引），把红色方块从左侧搬到蓝色石版所在的右侧，然后用方块调整位置即可，解法相当自由，可以参看图示的最终位置。

■获取金钥匙后开门，通路右侧的碎裂方块后有着隐藏房间，里面的宝箱可以获取食物カツレツ。

■走石像道路，石像会不断叫主角返回，到最后一个石像说话变成片假名的“ヒキカエセ”后，破坏该石像后面的墙壁进入隐藏房间，里面的宝箱可以获得强力回复道具“せかいじゅのは”。打开最后一个石像左侧的门，里面有大石像和宝箱，开启的方法和之前相同。



■打开最后一个上锁的门，会返回神殿入口，把大石像设置在大厅空的位置，2 个石像都设置好的话 6 个石像都会动起来。依然用锤子对付它们，胜利后开启出现的宝箱，获得ふえのカケラ。

■返回据点与ゴルドン对话，获得配方笛子，在作业台制作出建造者道具やまびこのふえ（笛子），与オンバ对话完成任务。

めざせ！ゴ-ルドラッシュ！・4

■与カルロ对话，传送至“南西坑道”，使用笛子。

■破坏冒出音符的墙壁前进，找到第一个金矿。

■与问号标记的ホイミスライム对话，它除了提示金矿的位置以外，还告诉我们用魔物ばくだんいわ掉落的ばくだん石可以制作炸开通路用的炸弹。ばくだんいわ用锤子攻击最有效率。

■传送至“升降基地”，使用笛子。破坏冒出音符的墙壁前进，找到第二个金矿。

■传送至“キノコ群生地”，使用笛子。破坏冒出音符的墙壁前进，找到第三个金矿。

■挖掘金，返回据点与カルロ对话。

■与ア-マン对话，接下提升建筑等级的任务。

すけすけシャワ-室

1. 与セルジ对话，制作シャワ-×3、カベかけタオル ×1、ついたて ×1、あかり ×2（种类不限）、つながるガラスまど ×10。

2. 把上述道具放入先前做的浴室里，如果浴室小的话要重新扩建。

3. 完成后与カルロ对话。

豪华なあらくれの寝床

1. 与ミルズ对话，制作宿屋のカベかけ ×1、ベッド ×8（种类不限）、つぼ ×3（种类不限）、金のかがり火 ×8。

2. 用银タイルのカベ建造房间，把上述道具设置在房间里。

3. 把房间的ごうかさ（豪华度）建设至 3 星以上，与ミルズ对话。豪华度难升的话试着把银墙壁更改为金墙壁。

■敲钟让建筑等级提升至 4，与ア-マン对话完成任务。

■收集 5000 个金后ゴルドン进化为ゴ-ルドマン。

■按照设计图样式继续完成プ-ル设计图。完成后与ミルズ对话，制作おどりこのステ-ジ ×3，设置在泳池的 3 个标记位置。与ミルズ对话完成任务。

■传送至“升降基地”，向目标位置前进，与ジュエルン对话。

■使用笛子，破坏冒出音符的墙壁前进，发现ブル-メタル后挖掘获取，返回据点。与ジュエルン对话让其成为同伴。

■制作ペロのでんしょく，设置在舞台最上面的位置。与ミルズ对话

完成任务，必须要ジュエルン成为同伴才能达成这个任务。

■与シド - 对话选择“はい”触发袭击战，让新同伴装备上武器。注意最后出现的黑色石像，不是用锤子攻击而是要用剑攻击。

■与ア - マン对话选择“はい”开宴会，与ゴルドン、ア - マン对话，与ミルズ对话选择“はい”。剧情后本岛屿的最终 BOSS 出现。

ゴルドン酒场

■与ゴルドン对话，获得ゴルドン酒场设计图 1。制作 50 个金レンガのカベ，按照设计图放置金砖。

■与カルロ对话，村民们开始建造酒场。

■与カルロ对话，传送至“オアシス”，如果之前没去过的话往岛的西南方向前进可以找到。破坏红色的岩石获取 10 个赤の染料。

■返回据点，与カルロ对话。

■ゴルドン酒场设计图 1 完成后与カルロ对话，制作ブロックライト ×8，再制作染色がま ×1 设置在任意地方。

■在染色がま上把ブロックライト染成红色，获得ブロックライト（赤）。

■在ゴルドン酒场 8 个标记位置设置ブロックライト（赤），与カルロ对话获得ゴルドン酒场设计图 2。

■与カルロ对话，传送至“鉄の采掘场”，向目标位置前进。与问号标记的ホイミスライム对话，进入目标位置的水中，继续往深处前进。

■破坏蓝色的岩石，获得 15 个青の染料，返回据点。

■与カルロ对话，完成ゴルドン酒场设计图 2，制作ブロックライト ×14，按照之前的步骤把它们染成蓝色变成ブロックライト（青）。设置在酒场的 14 个标记位置上。与カルロ对话，获得ゴルドン酒场设计图 3。

■与ア - マン对话，使用笛子。向岛屿东侧发光的岩石前进。

■沿着火炬前进，掉进熔岩里的话会受到伤害。阅读木板，用水壶倒水，改变熔岩方块。

■途中调查传送水晶，继续沿着火炬前进。调查第 2 个传送水晶，到达炎の圣堂。

■与魔物对话触发战斗，战斗时不要跑到边缘，会被石像喷火攻击。神官和妖术师都会释放火球攻击，龙在蓄力后会使用大范围的回旋斩，要远离回避。

■使用笛子，向圣堂的右侧深处前进，破坏出现音符的墙壁前进。

■从钻石方块获取 10 个ダイヤモンド，返回据点。

■与ア - マン对话，完成ゴルドン酒场设计图 3，与カルロ对话，制作みかがみのこて。

■与ゴルドン对话交出みかがみのこて，与カルロ对话。

■与ア - マン对话，制作ゴルドンヘッド，在酒场的标记位置设置ゴルドンヘッド。与ア - マン对话完成ゴルドン酒场。

BOSS 战 メド - サボ - ル

与シド - 对话选择“はい”触发袭击战，准备好回复道具，待袭击战完成后才是与メド - サボ - ル的决胜战。开战前带上“金のインゴット”，然后骑乘ゴルドン与シド - 对话选择“はい”。

按 X 键使用みかがみのこて反射 BOSS 发出的光线，然后攻击石化的 BOSS。BOSS 会叫出杂兵，把它们全部消灭，BOSS 的蛇触手会发出石化光线，画面出现“地下からようすを见ている”的提示时，就可以找出蛇触手并击倒它，这样 BOSS 就会现出本体。后半段 BOSS 会分身，射红色光线的是假货，射白色光线的才是真正的 BOSS。BOSS 愤怒后会发射从上空而来的光线，这个不能反射要回避，中了ゴルドン会马上倒下。把之前携带的金のインゴット交给ゴルドン能让它复活，重复之前的攻击步骤最后就能获得胜利。

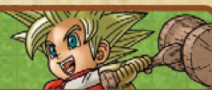
■胜利后获得はじまりの黄金，村民会自动修复据点。

■与ゴルドン对话，制作黄金のかがやき，交给ゴルドン，接下来是一段感人的剧情。

■与ペロ对话，与有标记的村民对话并选择“はい”，然后与ペロ对话。

■传送至“船着き场”，与船长对话，返回からっぽ岛，至此オッカムル岛的冒险结束。

间章 2 からっぽ岛



■传送至“山顶”，与しろじい对话，用风之斗篷飞向东侧的赤のせきばん。

■调查红色石板，获得新的开拓配方。

ピラミッドを作ろう・1

1. 与ルル对话，跟着她走，再度与ルル对话获得ピラミッド设计图 1。

2. 与ペロ对话，调查作业台让作业台升级，制作住人めいぼ，它的作用是让各个开拓区域的居民能够自由移动。

3. 在设计图附近设置住人めいぼ，使用住人めいぼ呼唤みみずん、ドルトン、チャコ 3 人。

4. 与ペロ对话完成任务。

オアシスを作ろう・1

1. 与みみずん对话获取草原だんご，前往西侧长了椰树的地方，往干涸的水池倒水。

2. 使用草原だんご设置在水池附近，让水池周围都被绿化包围。大约 20 个左右的草原だんご就足够了。

ピラミッドを作ろう・2

1. 与しろじい对话，获得建造者道具リフォ - ムコテ。

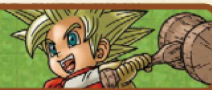
2. 参与ピラミッド设计图 1 的制作，完成它。

3. 与ルル对话获得ピラミッド设计图 2，与ア - マン对话，在ピラミッド中建造任意面积的房间。

4. 制作ベッド ×1（不限种类）、あかり ×1（不限种类）、ガラスびん ×1、ダンベル ×1、タル ×1、名前のカベかけ ×1，设置在造好的房间里。

5. 再次在ピラミッド中建造任意面积的房间，制作ベッド ×1（不限种类）、いす ×1、あかり ×1（不限种类）、ドレッサ - ×1、いけ花 ×1、名前のカベかけ ×1，设置在造好的房间里，与ア - マン对话完成任务。

第 4 章 かんごく岛



监狱岛相对来说是比较线性流程的一个关卡。

看守长からの依赖

■道具全部被拿走，如果想把床带走的话会被骂。

■与シド - 对话，跟着囚人走，到达目标位置触发剧情。

■与带感叹号的神官对话，把キャベツのタネ种植在能种的位置。种好后与神官对话。

■向东侧前进，与带标记的囚人对话。返回田地种植キャベツのタネ。与神官对话触发剧情。

■与感叹号标记的骸骨对话，前往标记的牢房。进入牢房后上床睡觉。

■前往目标位置的广场，与神官对话。

■用たいまつ给田地点火，然后与神官对话。

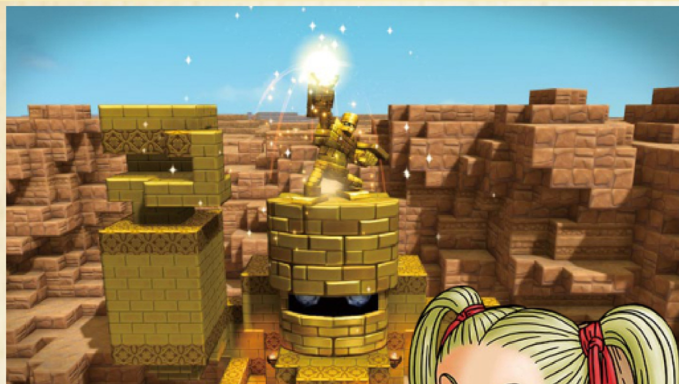
■与シド - 对话，前往目标位置与モンばあ对话。坐上モンばあ身后的椅子。

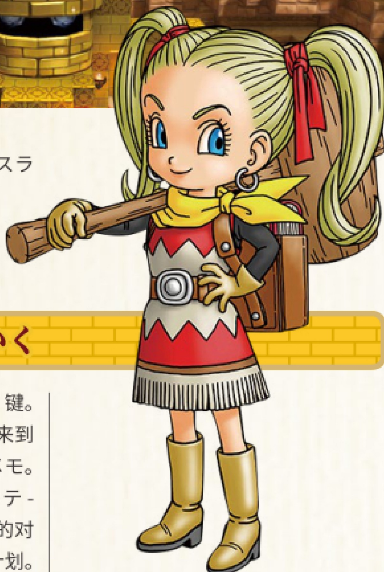
■与シド - 对话，选择“はい”。

■与感叹号的骸骨对话，前往标记的牢房。进入牢房后上床睡觉。

■前往目标位置的广场，与神官对话。种植 32 个キャベツのタネ，然后与シド - 对话，再与标记的 4 个囚人对话。

■与モンばあ对话，获得建造者道具まものつかいのゆびわ（魔物戒指）。这种道具能够驯服魔物，与本篇作品一样，部分魔物被打倒后会站起来，这些就是能成为同伴的魔物，就能把まもののエサ交给这些魔物，就能





驯服它们。

■把“まもののエサ”交给スライム，然后给它取名字。

■坐上椅子选择“はい”，与感叹号的骸骨对话，返回牢房。

だつごくけいかく

■与スライム对话，对床按Y键。

■破坏床下面的2个方块，来到地下空间调查壶。获得なにかのメモ。

■把なにかのメモ放在板のテ-ブル上，调查笔记，与スライム的对话中选择“はい”,正式开始脱狱计划。

■与スライム对话，破坏砂墙壁前进，如果路被堵上的话，木箱方块也是可以空手破坏的。

■来到烧却场，阅读标记的木板，打开门与船长对话。

■登上楼梯，调查上锁的门，从过来的道路原路返回，与スライム对话。

■返回牢房，把床下被破坏的2个方块填上。然后把床放回填好的地板上睡觉。

■前往监狱早上的点名，与神官对话。

■与シド-对话，然后与标记的囚人对话选择“はい”。

■向北前进，与感叹号标志的骸骨对话获取钥匙。

■使用钥匙打开烧却场的门，破坏标记位置的5个骨头并回收。

■返回看守的位置与其对话，然后返回田地触发剧情。

■避开トロル的攻击，逃进空的牢房。正面右侧有空的牢房。

■进入牢房与シド-对话，触发剧情。

■与骸骨对话，靠近おおきづち的牢房。登上楼梯与骸骨对话。

■靠近ちょうばつ房出口附近的某个宝箱，与シド-对话，前往田地。

■与モンばあ对话，与在田地里的神官对话。破坏田地附近生长的绿色杂草。

■与モンばあ对话，把枯れ草和ニガキノコ放入フライパン，获得まもののエサ。

■与モンばあ对话,获得配方“おおきづち人形”，破坏标记位置的木箱找出作业台。制作おおきづち人形，完成后与モンばあ对话。

■与骸骨对话，登上看守台，用砂方块填补10个空缺位置，再度与骸骨对话。

■前往东南方向的看守台，登上看守台，用砂方块填补10个空缺位置，与骸骨对话。

■与シド-对话，返回田地坐椅子。

■与骸骨对话拿卷心菜，返回自己的牢房。把床和砂方块都破坏掉，前往地下。

■与スライム对话，使用地下通路前往烧却场，打开烧却场的门来到外面。虽然看守的眼睛都比较瞎，但是被发现的话会被扔回牢房。

■跟着スライム走，骑上スライム登上山崖，前往ちょうばつ房。途中要返回地面，在没有光照的地方前进，要是被光照照到的话会被发现。

■登上ちょうばつ房入口右侧的墙壁，获取宝箱里的钥匙，前往おおきづち的牢房。

■使用钥匙打开おおきづち的牢房，打倒おおきづち，在骑乘史莱姆的状态下攻击它最有效，然后把まもののエサ交给它，让它成为同伴。把おおきづち人形放置在おおきづち的牢房里蒙混过关。

■骑乘スライム，利用ちょうばつ房出口左侧的山崖向目标位置前进，途中小心不要被骸骨发现。

■进入排水口中，前往烧却场。原路返回，与スライム对话，返回牢房把床和砂方块重新放好，然后睡觉。

■与シド-对话，前往广场，来到田地与モンばあ对话。再度与モンばあ对话，制作ハンマ-シ-ル。

■坐上椅子选“はい”，与感叹号的骸骨对话获取卷心菜，返回自己的牢房。

■与スライム对话，在标记位置贴上ハンマ-シ-ル，おおきづち会根据这个贴纸挖掘墙壁。

■与シド-合流并对话，前往烧却场。出现砂墙壁的话贴上ハンマ-シ-ル，碰上死路的时候挖掘左侧的砂墙壁。

■打倒感叹号标记的くさったしたい，然后给予まもののエサ让其成为同伴，沿着墙壁向右方向前进。

■触发与神官的战斗，全力攻击神官，胜利后把原本的道具取回来，破坏标记位置的墙壁。

■来到外面前往船着き场，与船长对话，返回からっぽ島，脱狱计划成功!

间章3 からっぽ島



パ-ティ乐しみだわ!

■与ルル对话，跟着她走，获得パ-ティ-台の设计图。

■完成设计图，与ルル对话选择“はい”，与シド-对话选择“はい”，举行庆祝成功脱狱的派对!



ピラミッドを作ろう・3

1. 与シド-对话，传送至“赤のかいたくち”，与ルル对话获得ピラミッド设计图3。

2. 与しろじい对话，制作ベル并设置在喜欢的场所。

3. 与オンバ对话，在ピラミッド中制作任意大小的房间。在作业台用ビルダ-ハ-ト获取ねふだ、つづら箱、道具屋のカベかけ的配方，并制作道具屋のカベかけ×2、つづら箱×2、テ-ブル×1、ねふだ×1，把这些道具设置在造好的房间里。与オンバ对话完成任务。

4. 与マッシモ对话，在作业台制作200个线路，在ピラミッド中连接200个线路，完成后与マッシモ对话完成任务。

5. 与オンバ对话，传送至“船着き场”，与船长对话前往地图右下的ピカピカ岛。



ピカピカ岛

■按照之前素材岛的做法，在岛上调查各种各样的素材，此岛屿奖励的无限素材为银和铜。此岛屿会出现牛，悄悄接近并抚摸它会让其成为同伴。

■如果找到魔物メイジキメラ的话推荐打倒，给予まもののエサ让其成为同伴。这样骑乘它就能登上高处。

■寻找ビルダ-100景，大约在岛屿的东南方向，进入建筑内与里面的ドロス对话，让其成为同伴。

■返回船着き场，与船长对话返回からっぽ岛。



ピラミッドを作ろう・4

1. 传送至“赤のかいたくち”，居民们做完ピラミッド设计图3后与ルル对话。

2. 与マッシモ、ミルズ对话，选择喜欢的设计图，选择“はい“，获取ピラミッド顶设计图。接下来等待设计图完成即可，完成后与ルル对话。

3. 调查红色石板，主角和シド-提升力量。前往山顶，与しろじい对话，前往船着き场与船长对话，再度与船长对话前往地图左侧的新岛屿ム-ンブルク岛!

第5章 ムーンブルク岛

本岛屿是以城堡再建以及防御任务为特色的岛屿，深海会出现强敌キングマ-マン。由于敌人的袭击非常频繁，而据点的守备也比较充足，建议玩家集中进行建设推进进度便可，不需要刻意参与战斗。

开幕

■与感叹号标记的少年对话，跟着リック走。

■与ム-ンブルク王对话，制作どくけしそう，把它交给国王。

■与アネッサ对话，制作やくそう，有多少做多少。跟着リック走，如果リック停下来的话与他对话。

■靠近标记的魔物，打倒魔物群，与リック的对话中选择“はい”。

■与アネッサ对话，把获得的城のカベ设置在标记的 7 个位置。

■制作尽量多的回复道具，与シド-对话选择“はい”，打倒魔物群完成战斗。敌人无法破坏墙壁，打倒从门进来的敌人就好。

■与アネッサ对话，跟着リック走，到达高台时与リック对话。侦察完后返回据点，与アネッサ对话完成任务。

作业台

1. 与リック对话，获取标记位置的石の作业台、たき火、炉、金床。

2. 把获取的道具设置在最初的据点，路途会遭遇敌人的袭击但是无视即可，与リック对话完成任务。

ベイクドポテト

1. 与ジロ-ム对话，挖掘标记场所获取じゃがいも。

2. 在篝火上料理じゃがいも，获取ベイクドポテト。

3. 与ジロ-ム对话，把料理交出。

木のベッド

1. 与アネッサ对话，制作木のベッド ×6。

2. 把 6 张床设置在玉座の间，与アネッサ对话交任务。

■与アネッサ对话，获取ベル区画の设计图。

■先做木のとびら放置好，回收北侧的 6 个城のカベ，注意城のカベ非常坚硬，不推荐用蓄力锤破坏。

■按照设计图的内容完成它。

■与リック对话，接下提升建筑等级的任务，消耗 100 个心就能把建筑等级提升至 2。村民会根据所穿的服装来决定自己的职责。

■获得了种子的话，可以给城堡的地板放入土，扩张田地。

おうさまのめいれい・1

■确定正式目的：重建ム-ンブルク城。

トゲわな

1. 与アネッサ对话，获得陷阱トゲわな的配方。制作 30 个トゲわな放置在ベル区画前完成任务。

2. 如果要触发下文提及的轻松升等方法，那么此时就先不要交任务。

◆此阶段有一个轻松赚经验的方法，しりょうのきし的魔物刷新点是固定的，因此玩家可以利用这一点在刷新点制作陷阱房间，把魔物们关在里面自动消灭。具体方法是在刷新点的位置放置 50 个左右的トゲわな，然后用雪之类的方块围着陷阱叠 3 格以上的高度。这样魔物刷新的时候大概触发 3 次陷阱的攻击判定，魔物就会被消灭，利用这个方法可以轻松升到 30 级。

畑区画の设计图

1. 与アネッサ对话，获得畑区画の设计图和锤子升级的配方。

2. 完成设计图的内容，城のカベ可以使用自制的。

作战会议室

1. 与ジロ-ム对话，制作ロトの大テ-ブル、地图、人型のコマ ×2。

2. 选择任意地方建造房间，然后把上述道具放置进房间，把地图和人型のコマ都放在桌子上。

铁制の强い武器

1. 与ゼセル对话，给予标记的 3 人强力的武器，はがねのつるぎ（26 级获得配方）即可。

2. 如果事先就给好武器的话，这里就直接算完成任务。

■与アネッサ对话，前往目标位置获取 30 个大理石。

■与アネッサ对话，获得城壁の设计图，完成设计图的内容。魔物的刷新点会改变，同时会有新魔物リビングデッド出现。在门之类的魔物通行路上设置陷阱。

据点袭击战 くびかりぞく

给包含シド-在内的 7 人准备现阶段最强的武器，迎接袭击战。BOSS くびかりぞく会回避陷阱，并飞越城壁袭击过来。

■与アネッサ对话，破坏地板方块下楼获取まほうの作业台。まほうの作业台能够制作“ほのおのつるぎ”，必要素材从魔物ばくだんいわ身上掉落，第 3 章时也遭遇过，用锤子攻击最有效果。

■与ゼセル对话，往据点北侧前进，获取 20 个魔力の水晶。如果事先已经获取的话会直接完成任务。

■与アネッサ对话，从地下仓库的宝箱里获取いかづちの石，再获取附近的石の円柱，与之前取得的魔力の水晶结合制作デインバリア，设置在城壁上的 6 个地方。在设置后马上会遭到魔物袭击，因此也要事先准备陷阱。

■与リック对话，接下提升建筑等级的任务，把建筑等级提升至 2，从此以后只要在收纳箱里放入必要的材料，使用设计图建筑的时候村民就会来帮忙。

お城のキッチン

1. 与ジロ-ム对话，制作レンガキッチン、收纳箱、井户各 1 放置在房间里，村民会开始把料理放入收纳箱里。

救急セット

1. 与ゼセル对话，制作救急キット、木箱、いす（种类不限）各 1，摆放在一起满足救急セット的条件。素材ガラス被埋在城堡的地板，可以破坏掉雪方块寻找。

2. 负伤的同伴会使用救急セット回复体力，不过倒下的话还是需要玩家把他们抱回床上。

ポトフ

1. 与ジロ-ム对话，学会料理ポトフ。基本上是最实用的料理了，既能满足饱腹度又可以提升攻击力。

2. 材料是ジャガイモ、生肉和水，ジャガイモ从田里获取，魔物くびかりぞく会掉落生肉，水只要是干净水即可。

3. 要使用水的场合，需要前往レンガキッチン用水壶倒水。



まほう研究所

1. 与アネッサ对话，把まほうの作业台、水晶玉、丸クッション、香炉各 1 设置在房间里。

2. 有特定的村民会来帮忙。

■又一次迎来大型袭击战，别忘了给新加入的同伴装备はがねのつるぎ。开战时使用ポトフ提升攻击力，注意ようじゅつし的魔法可以穿过デインバリア。

■与アネッサ对话，完成城门の设计图。需要自己收集建筑材料，其中大量需求的大理石，以大地图为标准，翻过据点上侧的山就能找到。注意收集来的素材要放在城门附近的收纳箱内，这样村民会帮忙建筑。

据点袭击战 トロル

与シド - 对话，追上前往敌军据点的シド -，触发袭击战。

陷阱的数量是轻松致胜的关键，只要把トゲわな大量铺在路上，那么战斗开始后在据点内使用大弓攻击就能轻松获胜。

■与国王对话，获得まほうの火种石。制作ロトのかがり火，设置在城门上，以后据点再也不会积雪了。

■前往标记位置观察士兵的状况，推荐武器使用ほのおのつるぎ，伤害会大量提升。

■与国王对话，到达目标位置后触发战斗，与シド - 对话后触发第二场战斗。

■与ミト对话，制作 3 个かんおけ并设置在地面，把亡がら放在棺桶里。用雪埋好后，制作 3 个石の墓并放置。返回据点，与ミト对话让其成为同伴。

おうさまのめいれい・2

■要完成 3 个目标，获得せかいじゅのしずく。

■再次遭遇据点袭击战，在据点前设置好足够数量的トゲわな或是デインバリア，已经打过那么多场应该经验丰富，没有太大难度。

兽魔兵团を倒せ!

1. 与リック对话，获得对兽魔兵团设计图，完成设计图的内容，从城堡东南侧的洞窟附近获取大理石。切记把建筑材料放入收纳箱内。

2. 与ゼセル对话，前往船着き场与リカント对话。想要进入军船的话先离开，找一个高点的地方用风之斗篷直接入侵，从船尾的空洞处进入内部。

3. 与ホッホ对话，使用へんげのつえ能够变成おおきづち或イエティ或スライム的模样，变成おおきづち的话能够用锤子破坏方块。在变身状态下无法战斗，与アルミラ - ジ对话进入牢房。

4. 解除变身后再次对话，与シルバ - デビル对话，从甲板前往船尾，与イエティ对话。从リカントマムル处打探出弱点。

5. 与ジロ - ム对话，制作见はりのかがり火，此时对兽魔兵团设计图终于能够完成了。

6. 触发中 BOSS 战，与兽魔兵团长デビルロ - ド战斗，放置足够数量的ギラタイル和デインバリア便能轻松获胜。陷阱太过强大，基本只要放得多就能无脑获胜。胜利后本阶段任务完成，但是飞行兵团马上就会出现，顾名思义它们会飞过来直接入侵城堡，目前只能在它们降落的时候进行攻击。此阶段后只会出现空袭过来的魔物。

■与あらくれ对话，与アネッサ对话，完成其他任务等待ランニング结束。

■与リック对话，接下提升建筑等级的任务，升级后会增加 6 个士兵，要给他们装备新武器。

■与ブット对话，在城堡的厨房里放置テ - ブル、にこみの大锅、食器各 1。

■与ホッホ对话，在房间里配置收纳箱、バリケ - ド ×2、武具かざり（种类不限）×4，只要把武器放入收纳箱内，村民就会自己装备。制作手投げばくだん，从军船那边前进会发现魔物ばくだんいわ，用锤子攻击它们获取制作素材。

■与ゼセル对话，在房间里配置枪立てラック ×2、兵士用マネキン ×4、木の格子 ×4，建成训练所。

飞行兵团を倒せ!

1. 与リック对话，获取对飞行兵团设计图，和之前一样，把必要的建筑材料放入收纳箱内。

2. 与プット对话，又是喜闻乐见的间谍环节了，拿着へんげのつえ前往野营地。进入野营地前变身，目标是收集 6 个风切りの羽。

3. グレムリン A 的问题答案：飞行兵团→いいえ；リカントマムル→いいえ；3 人→はい。

4. グレムリン B 的小秘密：用水壶吸取飘浮着木箱的毒沼，在敌人视线看不到的地方解除变身通过，来到地图西侧能发现沉在毒沼里的宝箱。

5. グレムリン C：与其对话后因为被照妖镜看破而直接进入战斗，胜利后获取ラ - の镜。顺带一提根据《勇者斗恶龙 2》的彩蛋，把ラ - の镜对モンゾ - ラ岛上的小狗使用能让其恢复本来的面貌!？

6. 与桥对面的ベビル对话，获得バギバキュ - ム的配方。

7. 用ラ - の镜寻找潜入城内的魔物，对标记的 3 人使用，触发战斗。制作バギバキュ - ム放入收纳箱的话触发中 BOSS 战。

8. 与飞行兵团长スタ - キメラ交战，依然是准备足够的陷阱迎战。面对敌军行进的正面，利用バギバキュ - ム击落敌人，设置ギラタイル和デインバリア起到地面牵制的作用，这样就能陆空两方都兼顾。可以适当设置バリケ - ド和大弓用以迎击，附近要准备一些救急セット给同伴们回复用。最后飞行兵团长出现，先打倒它身边的杂兵，再集中攻击它即可。胜利后デ - モン兵团出现。

■与リック对话，接下提升建筑等级的任务，等级提升至 4 后又会多出 4 个新士兵。

■与ミト对话，获得教会の设计图，把足够数量的建筑材料放入收纳箱中，完成设计图的内容。

■与ジロ - ム对话，挑选放置有 2 个かがり火的房间进行扩建，然后制作玉座 ×1、タペストリ ×4 放入房间内，完成玉座の间。

■与ホッホ对话，制作 3 个うちあげ炮台并放置。

デ - モン兵团を倒せ!

1. 与アネッサ对话，获得对デ - モン兵团设计图。依然把建筑材料放入收纳箱内加快进度。

2. 与ホッホ对话，前往冰の塔，路途中有个想看バニ - 的キラ - マシン，用へんげのつえ可以低几率变成バニ -。

3. 变身成魔物进入冰の塔，触发战斗，获得 4 个千年冰の结晶。

4. 触发中 BOSS 战，与デ - モン兵团长ア - クデ - モン交战。依然是陷阱够多便能轻松胜利的一战，不过要注意デ - モン兵团的攻击能够破坏城のカベ或是陷阱，要利用ヒャドトラップ冻结敌人，牵制它们的行动。

■与リック对话，完成地下牢の设计图，这个要自力完成。如果之前在教团军船的牢房里已经偷了不少素材的场合下，设计图很快就能完成。

■触发中 BOSS 战，经典敌人ギガンテス登场，HP 非常高，算是考验玩家据点强化能力的一战。





おうさまのめいれい・3

■目标是迎击这个岛屿的BOSS アトラス，获得副塔の设计图1，建筑材料终于可以不用玩家自己准备了。

■与ミト对话，目标是获取ちからのオ-ブ（力量宝珠），从北侧的女神像开始，往西侧飞翔。若路途接触了龙卷风的话斗篷会解除，但马上按A键又可以重新开启。

■调查传送水晶，前往灯台上层。追上グレムリン打开门，前往中心部。乘上ル-ランポリン，以绿色的ブロッククライト为目标飞翔。

■黄色的ブロックライト有2个地方连接在一起，中间有个宝箱怪。还有一个黄色的ブロックライト前有个アルミラ-ジ人形。

■登上绿色的ブロックライト，触发战斗，胜利后获得力量宝珠，返回据点。

■与リック对话，把ちからのオ-ブ设置在台座上，获得副塔の设计图2。

■与ホッホ对话，目标是获取まりょくのオ-ブ（魔力宝珠），前往地图最北侧的ロ-ラの门。

■追上マリンスライム，一边碰触从卷贝里冒出的空气泡泡回复耐力槽，一边前进，注意躲避しびれくらげ。

■来到深处触发战斗，胜利后获得魔力宝珠，返回据点与リック对话，把魔力宝珠设置在台座上。获得主塔の设计图。

■与リック对话，目标是获取ゆうきのオ-ブ（勇气宝珠），装备并使用勇者のはた，它能让ム-ンブルク岛上所有的士兵都服从于主角。挥动旗帜能够提升士兵的士气与能力值，用发动回旋斩的操作能够进行士兵的集合或解散。

■与国王对话，挥动勇者のはた能够3段强化同伴，前往ロンダルキア。路上的洞窟里会出现はぐれメタル，碰到就不要错过。

■来到深处触发战斗，挥动旗帜强化同伴来战斗。离开洞窟，与绿地中央附近的おおきづち对话；与西侧的ギガンテス对话；在能够观察城堡外观的场所稍微前进，能看到あおむしソファ・头放置在树木下。

■与ロ-レシア的王对话后触发战斗，依然是挥旗强化同伴，身为首领没有必要亲自加入战斗。胜利后获得勇气宝珠，返回ム-ンブルク城触发袭击战。

■面对中BOSSダ-スドラゴン，虽然要打8条龙，但只要装备够好，专心挥动旗帜就能获得胜利。

■与アネッサ对话，获得ミナデイン炮的设计图，开始制作ミナデイン炮。

■与アネッサ对话，把ゆうきのオ-ブ设置在台座上。

■与アネッサ对话，打开锁把シド-救出来。剧情后触发本岛屿的BOSS战。

BOSS战　アトラス

ミナデイン炮的使用方法为调查ゆうきのオ-ブ，瞄准敌人进行炮击，但发射一次后需要等待一段时间过后才能再次发射。

击退数次魔物群后，BOSS会发怒。注意被冲击波打中的话会被吹飞至空中，但是能通过跳跃回避冲击波。搭梯子来到上层战斗的话还能几乎不受伤害，但要注意ギガンテス之类的魔物能够破坏据点，不能过于放松。当BOSS单膝跪地时是进攻的时机，BOSS疲劳的时候会出现问号，此时是炮击的机会，瞄准目标是BOSS的独眼。当BOSS出现感叹号标记的时候，要从左右两侧回避BOSS发出的冲击波。再次找机会瞄准BOSS的眼睛炮击，就能获得胜利。

■胜利后获得はじまりの纹章，与国王对话，修复纹章让其变为王家の纹章。

■与国王对话，把王家の纹章设置好，正式完成所有的国王命令。

■与シド-和村民们对话，与アネッサ对话开始烟火大会，等拍完照再与他对话。

■与アネッサ对话，与能够成为同伴的村民对话，把设置好的兵器回收好再返回からっぽ岛，结束ム-ンブルク岛的冒险！



间章4　からっぽ岛

■和之前一样，活用ム-ンブルク岛获得的配方开拓空荡岛。

■与しろじい对话，调查蓝色石版。



ビルダ-城をつくろう

1. 与ルル对话，开拓石版左侧的荒地，跟着ルル前进。升级からっぽ岛作业台，这次开拓要用到ム-ンブルク岛的配方。

2. 与ホッホ对话，前往新的素材岛ヒエヒエ岛，让魔物イエティ成为同伴。前往ヒエヒエ岛需要200个心，建造各种各样的房间来获得心。

3. ヒエヒエ岛由于满布冰雪，用ほのおのつるぎ伤害比较高。为了获取石材的无限使用奖励，需要调查雪山里设置的温泉，桃色矿脉也是在温泉下面发现。骑乘成为同伴的スタ-キメラ来探索岛屿吧，收集500个左右的冰，以后会用得上。让イエティ成为同伴，探索好岛屿后就可以回去与ホッホ报告。

4. 制作アイスキャンディ-，在地面上设置制作雪原。完成雪原后，ビルダ-城建筑进度达20%时触发剧情。

5. 与アネッサ对话，设置在ム-ンブルク岛上回收的魔法兵器，当然越多越好，迎接教团魔物的袭击。

6. 与アネッサ对话，触发袭击战，留意会破坏地形的敌人。

7. ビルダ-城建筑进度达60%时触发任务，与アネッサ对话，然后分别与プット、ゼセル、アネッサ对话。

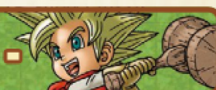
8. 与ルル对话，建筑进度已达80%，修复坏掉的玉座，让其成为玉座。建造玉座の间和王さまの寝室，两个房间要连在一起。玉座の间判定条件为：玉座×1、タペストリ×4、かがり火×2，要注意金のかがり火不能算作判定道具；王さまの寝室判定条件为：キングベッド×1、だんろ×1、高级いす×1、高级あかり×1、名前のかべかけ×1。

9. 与ルル对话，前往しろじい所在地。若再度调查蓝色石版，会出现追加的目标。

■与しろじい对话，跟随它前进。开始制作からっぽ岛的标记，这个由玩家自己决定。

■与しろじい对话，在目标位置插旗，此时若再次与しろじい对话便会推进到最终章的剧情，暂时不能进行联机游玩、前往其他岛屿，ちいさなメダル交换，做好准备后选择“はい“，突入最终章。

■与チャコ、ペロ、アネッサ对话，做好准备出发，除了强力的装备以外还要带上ビルダ-のたましい和锤子。前往目标位置，打倒出现的怪物。



最终章　破坏天体シド-



开幕

■这里无法顺利使用风之斗篷，只能落地缓冲用，如果离开地图的话会被强制拉回。注意被手腕打中的话会受到伤害。

■与被困在平台上的金属史莱姆メタッツ对话，跟在キッシム身后逃入建筑当中。

■与グリムン对话，用篝火料理うごめくツル，把做好的うねうねパスタ交给它。可以收集多一点素材给自己食用。

■与メタッツ对话，获得レシピエネルギ-回路设计图，回收周围的パイプ，然后按照设计图的样式重新设置。

■触发袭击战，与キッシム对话开战，最后会出现黑色的トロル，不过攻击方法和普通版是一样的，先清理它周围的杂兵再对付它。

■与グリムン对话，然后跟着スカルナイト走，如果碰到吸取方块的球体是会即死的，一定要小心。石像的影子和普通版相反，要用普通武器才能伤害到它。等待负伤的キッシム，继续移动，与じごくのつかい对话。

发展据点

■与メタッツ对话，调查邪教の作业台旁边的棍棒，发现那是シド-的棍棒。

■与メタッツ对话，制作たいまつ，携带たいまつ点燃熄灭的火炬。

■与キラ-G对话，获得シェルタ-の设计图。

■与ジゴック对话，需要从破坏神的空壳里获得引きさく小爪×5、大いなるウロコ×10、突き刺す大ツノ×3。虽然任务要求不多，但推荐带100个左右的大いなるウロコ回去，打倒这里出现的黑色リカント获取6个毛皮。从山崖那边飞回据点会快一点。

■与ジゴック对话，制作禁断の炼成台，用禁断の炼成台能够一次放入9个素材。以下为炼成物品。

大いなるウロコ→はかいの砂、シドニウム、铁インゴット

引きさく小爪→骨、铁インゴット、土、シドニウム

突きさす大ツノ→铁インゴット

炼成的结果不一定每次都相同，利用炼成获取素材，然后完成シェルタ-の设计图。

■与メタッツ对话，制作ビルダ-ベル，设置在标记位置。再度与メタッツ对话，敲钟提升建筑等级至1。

ビルダ-のはこぶね

■目标是制作箱舟，获得箱舟の土台设计图。

■与ジゴック对话，制作收纳ロッカ-、邪教の作业台各1个放置在设计图的地方。

■与グリムン对话，往收纳ロッカ-里放入マシンのカベ×50、アイアンのカベ×50。

■与グリムン对话，制作设计图所需的建筑材料，作业台必须放在设计图里头才能实现正常功能。

■触发据点袭击战，胜利后获得勇者のたて。

■与キラ-G对话，制作エアベント，对キラ-G使用。

■与グリムン对话，获得クルマの设计图，终于能开车了！レザ-ソファ的材料毛皮在破坏神的空壳那边获取，前文已提及。设计图推荐自力完成。

■与メタッツ对话，学习开车的方式。突破黑色漩涡的时候需要油门全开，停止的时候用跳跃可以改变方向，按A键上下车，只是这车的操作手感实在是一言难尽。让スライム和マンドリル上车，返回据点。

■与ジゴック对话，与ドラ-ラ对话前往破坏的圣堂，在圣堂内部与神官对话，破坏祭坛深处。

■正面左侧的红色水场，里面沉着《创生录》，看得懂日文的玩家请务必了解下剧情。

■前往目标位置，获得古びたまほうの玉，把炸弹设置在标记位置。

■获取大地うがつ大牙、かみくだく上牙、かみくだく下牙各3个，出现黑色的魔物，与其战斗。

■要前往2个目的地，先与スカルナイト对话，目标位置的深处有宝箱可以获取せかいじゅの叶，骑士团的2个成员在登上砂与岩石平台后可以找到。先说服最上面的成员，然后面对水飞降下来，与最后的成员对话。

■与シルバ-ロ-ド对话，前往目标位置。在全黑的洞窟里前进，无法用火把照明。

■2个目的地的任务都完成后返回据点，与魔物们成为同伴。获得箱舟的设计图。

■把完成设计图必要的建筑材料放入收纳箱，新素材的炼成如下：

大地うがつ大牙→シドニウム、金のインゴット、ガラス、骨

かみくだく上牙→シドニウム、金のインゴット、ガラス、木材

かみくだく下牙→シドニウム、金のインゴット、ガラス、木材

■与ヨ-ジス对话，建造新的房间，然后制作邪教のさいだん、禁断の炼成台、收纳ロッカ-、邪教のたいまつ、邪神の像各1，邪教の花柱×2。建造2格的墙壁即可，不然3格的话照明摆在墙壁上不会触发判定。

■与ジゴック对话，提升建筑等级，再次有新同伴加入。

■与グリムン对话，制作まもの饭マウンテン皿、收纳ロッカ-、レンガキッチン各1，メガモリまもの饭的材料为：うごめくツル、くさった肉、ニガキノコ。

■与キッシム对话，制作收纳ロッカ-×1、奇妙な花×4、奇妙な大花×2设置在房间里，完成あやしい植物园。





■触发据点袭击战，BOSS依然是黑色魔物，胜利后获得ひかりのよろい。

■与グリムン对话，前往目标位置收集5个光放つ大眼。开车的时候要小心不要掉下去，南侧的宝箱可以回收せかいじゅの叶，回去前让アデン成为同伴。

■与キッシム对话，获得改造ガレ-ジの设计图，能往车上加灯，这样地图东北侧的黑暗区域就能前进了。

■与アデン对话，与洞窟里的しにがみ对话，可以骑乘。分岔路左侧可以获得せかいじゅの叶，路上看到花的标记就要开始减速，不然很容易偏离正道。

■来到船上，与船长对话。要跟着船长走，但先在船内回收いなずまのけん，再跟着船长走，不然会错过这把强力的剑。这艘船实际上就是序章教学时出现的船，在当时ルル被囚禁的牢房里的壶里可以获得这把剑。

■触发与手腕的战斗，先躲开手腕扔过来的球，在手腕敲击地面的时候对其进行攻击，冲击波则用跳跃来回避。

■离开前回收邪教のカベかけ，返回据点后船长会成为同伴。

■与グリムン对话，把光放つ大眼设置在指定场所。与船长对话，把邪教のカベかけ设置在任意场所。

■与キラ-G对话，触发袭击战，当ア-クデ-モン使出用手指在头上转圈的动作后，就代表它要使用全体攻击了。胜利后与キラ-G对话，用锤子把キラ-G破坏掉。

■开车前往目标位置，打倒3只守护结界的黑色魔物，由于它们的颜色与背景差不多，很容易会丢失目标，但因为体力很少，接近后马上对其一顿射击就能很快击倒。

■与しろじい对话，向目标位置前进，以火炬为标记前进。被黑色球体吸走的时候，用疾驰来摆脱。途中会碰到哈贡的3个部下，但可以无视它们跑掉，往左侧跑会比较安全。与シド-对话，触发最终BOSS战。在这之前要准备好装备与回复道具，料理推荐くさくさグリル和メガモリまもの饭，兼备提升攻击力和回复功能，之前获取的せかいじゅの叶也算是最后手段使用的回复道具。

最终BOSS战1 シド-

BOSS的攻击方法有两种，一是从口中吐出火球，火球从上空落下，虽然火球伤害不高，但是落在地面的火球残渣依然有吹飞判定；二是接近BOSS的时候会快速挥动2次手腕，由于伤害较高，所以接近战的时候不能贪刀。当提示“シド-が苦しんでいる”的时候，正是攻击的时机。

后期BOSS会增加一种攻击方式，会在头上蓄力，出现黑紫色的能量后往地面进行叩击，发动动作比较慢，因此看到后可以全力进行回避，不然被打中的话会很伤。给予シド-最后一击，然后调查シド-推进剧情。在ガ-デン获取くすりの叶，制作やくそう，准备迎接BOSS的第2形态。

最终 BOSS 战 2 最悪の厄灾 破坏神シド -

骑上飞机车，变成了射击和QTE 要素结合的游戏。使用 Y 键射击 BOSS，然后回避它的攻击，途中会自动习得护盾，用护盾来保护自己，在最后习得ミナデインン炮给予 BOSS 最后一击。

BOSS 的攻击动作主要有 2 种，一是吐出熔岩石，横向判定非常广，要上下回避；二是连续扔岩石，如果被シド - 用棍棒打回去的话一发能造成 200 左右的伤害。在画面出现“破坏神シド - は 暗のオ - ラをまとった”的提示后，激光便无法对破坏神造成伤害，但是经典的剧情杀会出现，大树之力会寄宿在激光当中，这之后激光能再次对破坏神起效。

最后阶段时 BGM 改变，破坏神会射出无数的紫色能量弹，可以通过射击击落能量弹，但是由于数量太多还是推荐左右回避。画面出现“シド - が力をかいほうした”提示时，会射出红色的破坏光线，主角会习得みかがみバリア，在光线射中的瞬间按 X 键发动护盾反弹光线。最终画面提示能使用ミナデイン炮的时候，需要等待破坏神接近，准备攻击我方的时候再发射ミナデイン炮，击中后破坏神会陷入硬直，此时便是攻击的机会。最后按 L+A 键发动必杀技终结破坏神。

■返回からっぽ岛，与ルル对话，按照以前的路线来到神殿。

■与シド - 对话，剧情后迎来结局。

■读取通关存档，从からっぽ岛的玉座の间开始游戏，在任意地方使用笛子前往目的地。与しろじい的对话中习得ビルダ - ハンマ - 的配方。シド - 会离队，但是用住人めいぼ的话可以随时叫他回来一起冒险。调查作业台，习得破坏天体シド - 上的配方，这之后一周目正式结束，可以开始自由行动了，在空荡岛建设自己的世界吧!

通关后解放要素

①解放 3 个新的素材岛：

ザブザブ岛：1500 心。

ヤミヤミ岛：3000 心。

マガマガ岛：3000 心。

其中重要素材オリハルコン可在ヤミヤミ岛获取，不妨先以解锁这个岛为目标。

②超ス - パ - カ - 解锁，可以乘着它自由飞行，配置在からっぽ岛的海岸上。

③让之前没能成为同伴的居民从故乡搬来からっぽ岛。不过 1 个区域只能放 20 人，利用住人めいぼ来让他们搬家。



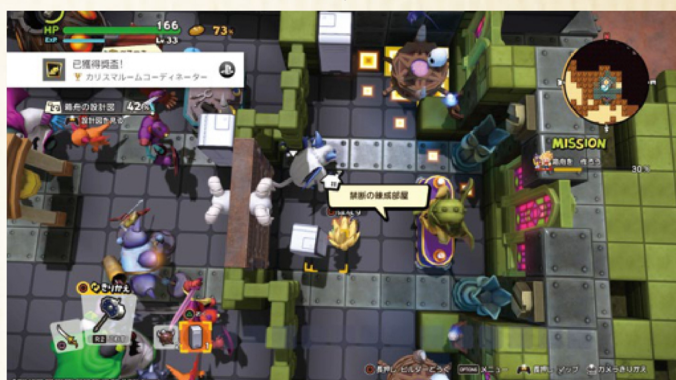
奖杯列表

奖杯设置方面，2 代并没有延续初代的限时挑战课题，但由于主线流程长了很多，因此奖杯的整体耗时是初代的一倍以上。不过官方对奖杯的设计没有下狠手，比如几个图鉴完成度的奖杯，都不需要 100%。玩家在通关主线的过程中刻意完善一下各类图鉴就可以解锁，算是比较友好。值得注意的奖杯如下：

“银色の诱惑”：金属系魔物并不难发现，比如はぐれメタル（离散金属）位于チャポチャポ岛，メタルキング（金属史莱姆王）于ヤミヤミ岛出没。在各岛上探索时注意击倒即可。

“传说のまものハンタ -”：各座岛屿上有 2～3 只强敌型魔物，判断的方式是击倒它们时并不是掉落普通素材，而是能获得诸如配方、装备的特殊报酬，需要在探索岛屿的过程中注意搜寻一下。

“ス - パ - ペットブリ - ダ -”：看似是本作获得率最低的奖杯，其实难度不高。游戏中共有狗、猫、鸡、牛、羊这 5 种动物可以饲养，其中猫或狗养 2 只以上就能交配生下幼崽，所谓的“稀少品种”就要在多代繁殖之后才会诞生。



名称	杯种	取得条件
新たな传说のビルダ -	白金	获得所有奖杯
见习いビルダ -	铜杯	从奴隶船上被扔出（流程奖杯）
はじまりの岛	铜杯	从からっぽ岛出发冒险（流程奖杯）
よみがえる大农园	铜杯	完成モンゾ - ラ岛的主线任务（流程奖杯）
川と森の丰かな大地	铜杯	完成绿色开拓地的所有目标（流程奖杯）
ゴ - ルドラッシュの再来	铜杯	完成オッカムル岛的主线任务（流程奖杯）
大脱走	铜杯	完成かんごく岛的主线任务（流程奖杯）
遗迹とオアシスのロマン	铜杯	完成红色开拓地的所有目标（流程奖杯）
平和の访れ	铜杯	完成ム - ンブルク岛的主线任务（流程奖杯）
建国！ ビルダ - 王国	铜杯	完成蓝色开拓地的所有目标（流程奖杯）
さいこうの相棒	铜杯	完成破坏天体シド - 的主线任务（流程奖杯）
世界をビルドせし者	金杯	拯救幻之世界（主线通关）
ビルダ - への第 1 步	铜杯	首次建成房间
ル - ムコ - ディネ - タ - への道	铜杯	首次创作房间配方
めざせ ベストドレッサ -	铜杯	首次在梳妆台（ドレッサ -）前改变外观
おきのどくですが……	铜杯	首次穿上诅咒装备
かれいなスピンアタック	银杯	用风之斗篷滑翔时以下落攻击击倒敌人
ぶくぶくぶく	银杯	在海中停留 120 秒以上
フロンティアスピリット	银杯	完成 30 个开拓配方
ベテランビルダ -	金杯	配方图鉴达成 65%，或是在达成的状态下打开配方图鉴
アイテムコレクタ -	金杯	道具图鉴达成 50%，或是在达成的状态下打开道具图鉴
まものハンタ -	金杯	怪物图鉴达成 60%，或是在达成的状态下打开怪物图鉴
カリスマル - ムコ - ディネ - タ -	金杯	房间配方图鉴达成 35%，或是在达成的状态下打开房间配方图鉴
いや - さがしましたよ	银杯	启动 12 个引导之玉（即作为传送点的水晶球）
はい チ - ズ!	银杯	在摄影模式拍摄 10 张以上的照片
海の王者	银杯	前往过所有的素材岛
爱されビルダ -	银杯	在からっぽ岛，累计获得建造者之心 3000 点以上
银色の诱惑	银杯	累计击倒金属系怪物 5 头以上
传说のまものハンタ -	银杯	累计击倒强敌 20 名以上
パズルマニア	银杯	解开 15 个建造者谜题
ス - パ - ペットブリ - ダ -	金杯	让最稀少品种的宠物成为居民

文 稀饭 美编 01



冤罪杀机 界外魔之死		PS4 XOne Bethesda
Dishonored: Death of the Outsider		动作冒险 中文版
2017年9月15日	本地1人	无对应周边
售价为219港币		

冤罪杀机 2		PS4 XOne Bethesda
Dishonored 2		动作冒险 中文版
2016年11月11日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：465港币、XOne：468港币		

更新履历

2018年12月14日 ■ 1.0.3.0版本

2018年12月14日 ■ 1.0.6.0版本

在2018年的年末将至之时，《冤罪杀机 2》和《冤罪杀机 界外魔之死》这两个作品突如其来的更新实在是让很多系列玩家摸不着头脑，不过其实大家只要看看这两者的更新所提出的要求大概就会明白B社的目的，无非就是让更多玩家注册和登录他们的Bethesda账号，好为开拓自家的数字平台作准备，手法和之前《邪恶深处 2》更新作弊模式和额外的难度的手法差不多。不过这次两款作品的更新也的确给了我们一个理由再去重温一下两款作品，具体的更新内容是什么？请看下文。

新的视觉体验 新的游戏快感

《冤罪杀机 2》&《冤罪杀机 界外魔之死》惊喜小更新

开启更新内容的前提

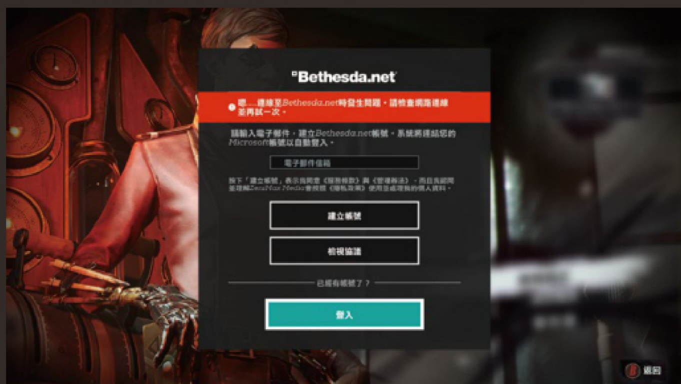
虽然本次更新的内容是直接安装进游戏里的，但玩家需要登录自己的Bethesda账号才可以激活。

登录的方法还是比较简单的，在游戏界面当中（两款游戏都是）会出现一个“Bethesda.net”的字样，按下□键/X键就可以进入登录界面。

如果玩家之前关联过Bethesda账号——例如登录过之前提到的《邪恶深处 2》或是像笔者一样“不幸”入了《辐射 76》的坑，游戏本身能够直接导入关联的账号，就连登录都可以省了。

而如果玩家没有关联过账号，就要输入自己的账号和密码。没有账号的玩家也可以选择在游戏界面里直接注册。

不过以上的方法都存在一个问题，Bethesda的账户其实并不支持中国大陆IP使用，所以这个关联账户的过程不是很稳定，有可能会失败，建议大家可以采用“科学上网”的手段来保证关联成功。



P.S.：虽然两款游戏都需要关联账号，但只要玩家在其中一款游戏里关联了，另外一款就会自动进行关联，所以登录账号的操作只需要进行一次就行。（网络问题导致另外一款游戏无法连接Bethesda服务器的情况除外。

更新内容一览

本次更新同时针对《冤罪杀机 2》和《界外魔之死》，内容基本上是一致的，不过鉴于两者本身在系统设定上有一些分别，所以这里将两者的更新内容分别提一下。

《冤罪杀机 2》部分

1. 新增“黑白”视觉效果，玩家可以在主界面或者在游戏中进入系统菜单后，选择“设定选项”，然后再选择“视觉效果”，即可看到“黑白”视觉效果的开关，选择为“开”后游戏中的画面便会变成黑白，但只有血的颜色仍然为鲜红色，特别能凸显出暴力和美感。





2. 新增“任务 +”模式，类似于本作的“新游戏 +”，也是让玩家以更强的形态重新体验游戏的流程，不过取消了继承上周目要素的设定，改成了直接开场就给予玩家所有游戏中的要素，包括所有超能力解锁（含所有柯尔沃和艾蜜丽的能力）并完全升级，所有装备完全升级（需要在开始游戏时确定几个二选一的终极升级里选择哪一个），并且一开场就拥有所有的装备（部分没有带满弹药）。总结起来，玩家在游戏中一出现就是最强形态，可以随意尝试各种有趣的玩法和杀敌方法。

但是和《邪恶深处 2》那个明摆着送全成就 / 白金给玩家的作弊模式不一样，“任务 +”模式不能用于解开成就 / 奖杯。同时这个模式中玩家可以选择是从哪一关开始玩，但不包括第一关，因为当时玩家操纵的角色还没有获得超能力。

另外这个模式也不会有每个任务之间回到恐怖鞭痕号上的阶段，完成一个任务之后就会进入下一个任务的开端。



3. 解锁预购特典“皇家刺客包”（Imperial Assassin's Pack），这个原本是预购了《冤罪杀机 2》的玩家才能得到的 DLC 内容，不过内容不是特别有吸引力，只是包括了两个骸骨护符“决斗的运气”和“虚空之境恩惠”，一个能够互动的吉他和一个描述了吉他主人经历的文档，以及 500 个硬币。除了硬币会直接入账，其他的都会出现在恐怖鞭痕号上玩家房间的桌子旁。

注意，只有正常剧情流程的档才可以拿到这个预购特典，新增的“任务 +”模式里因为玩家不会回到恐怖鞭痕号，所以也没办法拿到这个特典。

《冤罪杀机 界外魔之死》部分

1. 新增“黑白”视觉效果，使用方法和上文提到的《冤罪杀机 2》部分一致。

2. 新增“任务 +”模式，《界外魔之死》的基础系统没有《冤罪杀机 2》那么复杂，所以这个模式里梅根虽然也是处于最强状态，但是只拥有正常游戏流程中的四个超能力和“原版游戏 +”中出现的三个来自《冤罪杀机 2》的超能力。

值得一提的是，虽然梅根一开始没有获得“双刃刀”，但是仍然可以使用“虚空之境强袭”。

另外和《冤罪杀机 2》类似，“任务 +”模式当中玩家不能选择从第一关开始，因为当时梅根还没有获得超能力。





《漫威蜘蛛侠》最后一弹 DLC 在 12 月 21 日如约更新，由于之前两弹 DLC 过于短小，并且三弹 DLC 剧情为一个整体，所以本作的 DLC 内容在本期杂志中一次性为各位读者补完。话虽如此也没有太多值得一提的内容，剧情是本次 DLC 的主要卖点，玩法上与本篇并没有太多的区别。

文编 六等星　美编 雷普利

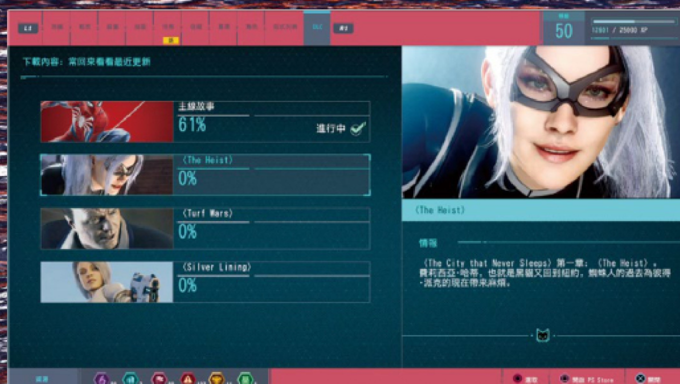
漫威蜘蛛侠		SIE	PS4
Marvel's Spider-Man		动作冒险	中文版
2018年9月7日	本地1人	无对应周边	
售价398港币			

新游戏+与终极难度

虽然通关之后玩家可以看到新游戏 + 以及更高难度的提示，不过这些需要更新游戏之后才能体验到。玩家可以在继承所有能力、装置、战衣的情况下在主界面选择一个存档开启新游戏 +，并新增最高难度“终极”。说实话在能力全满的状态下，终极难度远比一周目初次体验游戏简单许多，在跳过动画的情况下，10 小时内即可通关。

DLC进入方式

当本篇剧情进行到一定程度并安装了 DLC 后，可以直接在菜单中进入 DLC 剧情。进入 DLC 后玩家继承所有的能力、装置、战衣，但是地图上的地图事件全部为 DLC 内独立的事件。



DLC流程要点指南

DLC1—《玛利亚》

1. 到达美术馆门口后清理外面的敌人，在美术馆西面的墙壁上可以看到爪痕，顺着抓痕可以找到进入美术馆的入口。

2. 利用扫描找到场景内的三个指纹，完成小游戏后进入警卫室，查看监控画面。

3. 调查油画后触发剧情，消灭敌人的同时会有敌人抱着艺术品逃离，建议触发战斗后用绊雷事先在美术馆门口做好陷阱。



DLC1—纵火事件

新的犯罪事件拆除炸弹的教学任务。

DLC1—遗失的赃物

新的收集品“哈蒂偷走的艺术品”的教学任务。

DLC1——如既往

1. 帮助警察消灭罪犯，第一波敌人结束后会有使用加特林的新敌人登场。

2. 到达指定地点，使用扫描找到墙壁上的爪痕，顺着爪痕调查房顶上的摄影机，将镜头对准正前方闪光的位置。之后会有一场战斗。



DLC1—有点怪怪的&黑猫的踪迹

1. 触发怪咖女对话后到达指定位置完成战斗，之后调查放映机触发挑战教学。

2. 完成挑战后直接触发下一个任务，到达指定地点调查；途中会有一场小型战斗，目的地也有一场战斗。

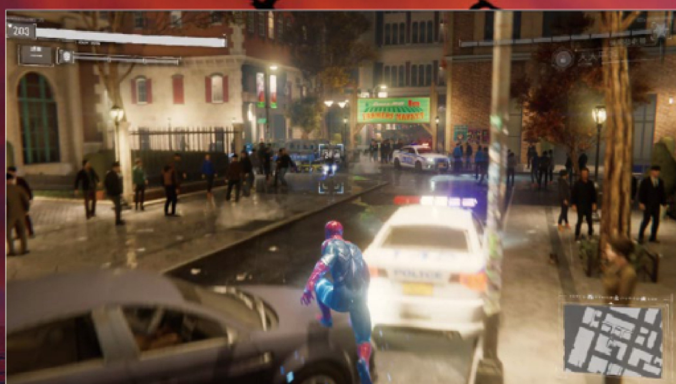


DLC1—追寻真相

1. 完成一些地图事件后会触发剧情任务，之后蜘蛛丝能力会被禁用，只需要按住 R2 键一路跑酷即可。

2. 到达地铁站后又是一场追逐战，尽量做出更多精准的定点飞跃，途中的闪电不需要太过在意。

3. 之后则是常规的追逐战，在追逐的同时还可以按下 R1 键来骚扰黑猫。



DLC1—新闻快报

1. 完成一些地图事件后会触发剧情任务，接着到达吃披萨的位置。

2. 操作角色切换至 MJ，潜入到深处触发剧情后在离开区域，因为有电击枪的缘故，潜行难度比本篇中简单许多。

DLC1—掩护黑猫

到达区域后与黑猫一同消灭敌人，暗杀所有敌人也会触发增援，所以直接开战即可。消灭第一波敌人后黑猫会登场一同作战。



DLC1—追逐钱的流向

1. 到达指定地点后与黑猫展开合作潜入，和以往的潜入没有太大区别，多了按下方向键→来击倒敌人的操作。



2. 之后扫描场景，打开集装箱触发剧情与战斗。

3. 触发金库的剧情后玩家要立马赶到黑猫的公寓，剧情之后第一弹 DLC 内容结束。

DLC2—出其不意

1. 剧情过后直接进入战斗，第一波敌人消灭后会出现新型敌人，会防御蛛网的攻击。

2. 从天花板进入疗养院内部，击败途中的一名敌人后注意场景内有一个通风管道。



DLC2—无名酒吧

1. 控制蜘蛛机器人进入酒吧，只要不碰到敌人，被看到也没有关系。进入酒吧内部后匹配波长，录音对话。

2. 进入厨房，从送餐口进入大厅，钻到沙发下方偷听其他人的对话。

3. 用脉冲烧断保险丝后进入旁边的房间，拍摄照片后解锁收集品“假面店”。

4. 从厕所进入更深处的房间，找到收银机与吊灯的插座并毁掉后爬到桌子上对文件进行拍照。



DLC2—妨碍司法

跟随警车前进，触发犯罪事件并解决后任务完成。

DLC2—背水一战

剧情结束后敌人的火力非常强劲。胜利后从房屋侧面进入室内结束任务。

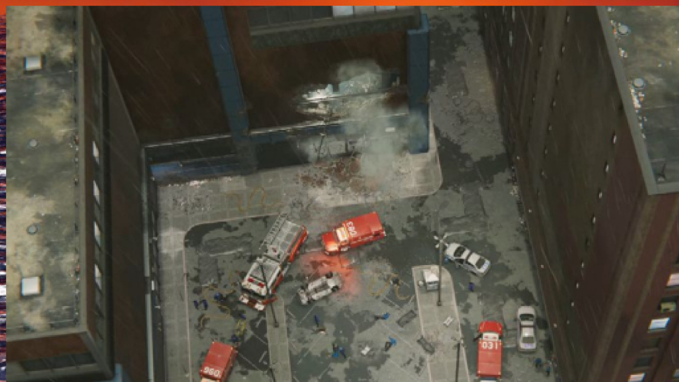


DLC2—第二季

上一个任务结束后直接触发怪咖女的剧情并开启怪咖女挑战。潜行挑战难度要比本篇高出不少，主要注意先用蛛网遮住场景中的探照灯，以及观察空中的无人机，拍照奖励的位置都在无人机的正下方。

DLC2—全面封锁

1. 掩护警车前进到公园后会陷入敌人的包围圈。
2. 之后玩家需要同时追逐拦截两辆卡车。
3. 回到警察局后触发剧情。



DLC2—由里的复仇

1. 回到之前蜘蛛机器人潜行的酒吧触发剧情。
2. 在室外找到温尼，之后开始跟踪。到达码头后扫描找出黄色的敌人，靠近后可以偷听对话。偷听之前先把场景中的狙击手全部解决。



DLC2—铁锤陨落

1. 到达建筑工地后玩家需要消灭所有敌人，防止他们再次打开水泥车。灵活运用各种装置加快杀敌速度。控制器短路后用蜘蛛丝封住水泥车触发剧情。

2. 铁锤头登场后使用蛛网炸弹和电击蛛网可以完全封死铁锤头的行动，轻松将他击败。



DLC3—老朋友

1. 到达目的地后开始战斗，会有许多身穿银貂装甲的黑帮，比本篇以及前两个 DLC 的敌人耐性高出不少。

2. 战斗胜利后开始追逐敌人到达屋顶开始第二场战斗，灵活运用电击蛛网来限制敌人。



DLC3—第3季

到达任务点触发怪咖女任务，解锁怪咖女挑战。

DLC3—正义之士

到达目的地后保护卡车内的司机不被黑帮抓住并解锁犯罪任务。

DLC3—二人上阵，却如孤军奋战

1. 玩家要一口气追上三辆奔驰的卡车，剧情之后银貂会登场。
2. 再次追逐时敌人会发射出红色的脉冲，撞上的话会暂时无法使用蛛丝。
3. 敌方无人机出场后玩家需要按下 R1 键射落无人机，射落第一波后玩家需要跳上飞机击落后续的无人机。



DLC3—人道救援&互相猜忌

1. 到达指定地点消灭敌人救出士兵触发剧情。

2. 换掉衣服后排队触发剧情，接着跟随铁锤头的手下移动。接着玩家需要找一个安全的地方爬墙，根据小地图提示可以找到位置。

3. 消灭敌人后打开立体停车场内C3位置车辆的后备箱，调查笔记本后触发剧情。

4. 跟随指引到达指定地点打败敌人后触发剧情，跟随银貂到达科奈斯大楼屋顶。先破坏屋顶四周的电箱解救银貂，然后两人一起消灭所有敌人。



DLC3—深入敌阵

1. 到达指定位置使用扫描找到下水道入口。

2. 消灭所有敌人后拉动火车，跟随黄色的电缆移动，到达藏身处后调查场景内的物品，等待尖叫声响起后继续跟随黄色电缆移动。

3. 营救银貂后会触发一场恶战，场景内的培养舱中会出现大量的敌人。



DLC3—一加一才会赢

1. 营救银貂后会解锁录音收集品，完成一些地图事件后触发新的主线任务。

2. 跟随任务说明帮助银貂调适飞机，调适完毕后铁锤头便会登场。

3. 第一阶段玩家使用蛛丝将铁锤头限制，然后攻击腿部后让银貂发射镭射攻击，两回合后进入下一阶段。第二阶段只是多了破开盾牌的步骤，打法与第一阶段相同。



DLC怪咖女挑战

DLC除了剧情外，另一个与本篇有不同的地方就是怪咖女为蜘蛛侠设立的各种挑战。挑战本身与本篇中没有太多区别，但是加入了“抢镜王”系统。在挑战途中，玩家在特定的情况下会进入拍照界面，待上方进度条到达最右侧时按下R1可以获取高分加成。在DLC的挑战中想要取得更高的评价，尽量在每一次抢镜王中赚取分数是必不可少的。



奖杯指南

三弹DLC的奖杯构成相同，玩家只需要完成DLC区域地图事件100%、全挑战惊人评价以上并且通关DLC即可。

名称	杯种	取得条件
新游戏+		
再来一次	铜杯	完成一次新游戏+
量与责任	银杯	以终极难度完成一次游戏
不夜城：大劫案		
为城所迷	金杯	100%完成不夜城：大劫案
古灵精怪	银杯	在所有怪咖女挑战中达到惊人或以上评价
黑猫再现	铜杯	完成“《玛丽亚》”任务
小喵喵快过来	铜杯	完成黑猫追逐行动
费莉西亚再见	铜杯	完成“追踪钱的流向”任务
大骗局	铜杯	完成“股掌之间”任务
无组织犯罪	铜杯	在一区中完成所有犯罪
不夜城：地盘混战		
纽约家园	金杯	100%完成不夜城：地盘混战
修正怪咖	银杯	在所有怪咖女挑战中达到惊人或以上评价
扣下板机	铜杯	完成“出其不意”任务
人民保姆越线	铜杯	完成“全面封锁”任务
击破铁头功	铜杯	完成“铁鎚殒落”任务
禁酒令颁布	铜杯	扫荡所有铁鎚头的假店面
帮派战争	铜杯	完成一区中所有犯罪任务
不夜城：一线希望		
城市已眠	金杯	100%完成不夜城：一线希望
化身怪咖	银杯	在所有怪咖女挑战中达到惊人或以上评价
亦敌亦友	铜杯	完成“老朋友”任务
不插电	铜杯	完成与怪咖女的追逐
终结	铜杯	完成“一加一才会赢”任务
战争的代价	铜杯	完成“人道协助”任务
无法接受	铜杯	完成“正义天秤”任务



文 乌冬 美编 咕噜



猎人集·会·所

早前公布的更新内容的第一弹历战王绚辉龙任务已经于 12 月 20 日开始配信，一直持续到 1 月 4 日。任务中出现的历战王绚辉龙除了更强外，鉴定武器也加大了抽选池，并且每个种类的武器都有新的，为了让大家尽早刷出想要的武器，本次专栏整理了一些攻略心得。

历战王绚辉龙

历战王绚辉龙的任务名为“狂乱的黄金乡”，任务进行方式和普通绚辉龙一样，玩家通过提升追踪等级和达成度来获得鉴定武器等报酬，并支持最多 16 个人参与。



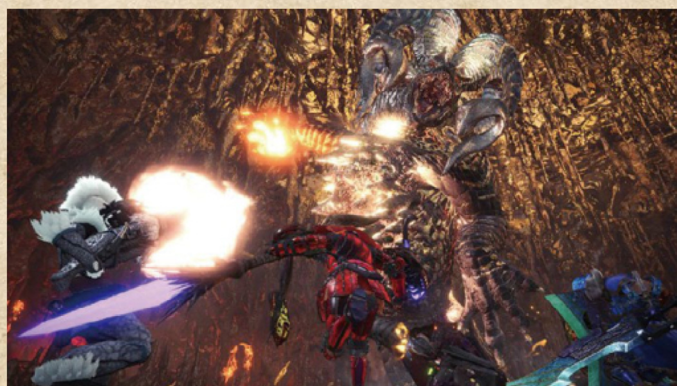
暴怒状态

历战王绚辉龙在解放前累积了 15 次部位破坏后，大团长会说“剥取了这么多，金属的调查也足够了！接下来的目标是破坏角！”的对白，这样将它打到解放，在最后一个区域它一旦发怒就会进入暴怒状态。这个状态下它不仅更狂暴，而且还会使出普通绚辉龙所没有的招式，还有如果在暴怒状态下完成任务，则可获得更好的报酬。



新增招式

2 连直线吐息：直线吐息有时会连续吐 2 次，并且第二次也会根据目标的位置进行方向修正，初见时很容易以为只有一次而做出上弹或吃药等行动，这样就很容易中第二下，所以无论是不是有两次，都还是一直保持



横向移动为好。

前爪拍击：暴怒状态专用招式，举起右前爪拍击位于前方的近距离目标，可远离岩浆掉落的位置来躲。

横扫吐息：暴怒状态专用招式，从左至右的吐息扫射，除了吐息的攻击判定外，地上的岩浆也会造成燃烧伤害。如果离得不远，可以往它身底下躲，离得远的则尽量远离以躲开岩浆。

调查项目变更点

历战王绚辉龙相比一般版本多了两个调查项目，分别是“从最初开始，完成整个调查”和“破坏暴怒状态的大角”，这两个调查项目是和任务报酬息息相关的。前一个调查的完成方法正如字面意思，从 Lv1 开始参加任务，并一直打到完成任务，如果是打别人已经提升过等级的任务或是中途从任务归还都不算；第二个破坏暴怒状态的大角只要让它进入暴怒状态完成任务就算达成，进入暴怒状态的方法可参考前文，这里就不重复了。

报酬相关

历战王绚辉龙任务追加了新的虹色报酬，虹色报酬会出“灼热燃烧的武器”，可鉴定出新增的“皇金”系列新武器，这类武器的的特点是自带技能“会心攻击【属性】”。

虹色报酬的数量和任务的达成度有关，达成度达到 Lv17 有 2 格（Lv15 ～ Lv16 为 1 格），还有达成前面说的新增调查项目也会有虹色报酬奖励，“从最初开始，完成整个调查”奖励 2 格，“破坏暴怒状态的大角”则是随机奖励 2 或 4 格，也就是说运气好的话可以最多获得 8 格的虹色报酬。



多人速刷法

前提条件：使用这个方法人越多的集会越好，最好能凑满 16 人，并且大家都有默契，知道这种速刷法，因为如果有人行动不一致，就有可能导致效率降低，拖慢所有队伍的时间。任务期间只要不出意外，完成整个调查为 16 分钟左右，并且能确保有 6 格（最多为 8 格）的虹色报酬，是目前最有效率的刷鉴定武器方法。

第一次：等全部 16 人到齐后，接任务一起进入。这次以收集痕迹提升追踪等级为主，全程不用攻击绚辉龙，只要跟在它后面等痕迹出现就好，如果有闲暇时间还可以采集一下地图上的素材。收集的痕迹除了脚印和飞散的黄金片外，还有当馒头蟹聚集在飞散的黄金片处时会出现的馒头蟹的行李。这样大约收集 8 分钟左右，绚辉龙就会自己撤退。还有需要注意一点的是就算已经没有痕迹可采集了，也不要选从任务中归还来，这样会导致完成不了“从最初开始，完成整个调查”的调查项目。

第二次：等队伍全部完成第一次任务出来后，再接第二次进入任务。接下来这次就和正常攻略绚辉龙一样，需要注意的是第一个区就尽量攻击胸部让黄金软化，可比较容易破坏部位，在区域 1 多积累一些部位破坏次数，因为如果区域 2 输出太猛又没注意破坏部位的话，就很有可能在没达到 15 次部位破坏的情况下解放绚辉龙，这样就无法达成“破坏暴怒状态的大角”的调查项目了。解放后在区域 3 多攻击尾部争取达成破坏尾部的调查项目，最后一个区先眠爆，这样当它醒了发怒就会直接进入暴怒状态，接着完全破坏大角完成调查。





配装

这里综合了两次任务的所需技能，列出懒人配装，这样就不用每次任务都换来换去。攻击用技能基本和普通绚辉龙差不多，导虫反应距离 UP 以及威吓都是在第一次任务时用的，导虫反应距离 UP 可较远地找到痕迹，威吓则即使被奇面族发现也不会进入战斗状态，都可以提升痕迹的收集效率。



部位	防具	镶嵌槽
武器	皇后甲壳・冥灯	无伤珠【2】、攻击珠【1】
头	绚辉龙铠罗头盔 β	重击珠【2】、攻击珠【1】
身体	皇后铠甲 β	雷光珠【1】、雷光珠【1】、雷光珠【1】
腕	腾龙腕甲 α	重击珠【2】、重击珠【2】
腰	巴鲁特风衣 α	威吓珠【1】、威吓珠【1】
脚	麒麟护胫 β	威吓珠【1】、攻击珠【1】
护石	攻击护石 Ⅲ	无

发动技能：攻击 Lv7、雷属性攻击强化 Lv3、属性解放 / 装填扩充 Lv3、破坏王 Lv3、无伤 Lv3、威吓 Lv3、看破 Lv2、挑战者 Lv1、导虫反应距离 UP Lv1、利刃 / 弹丸节约 Lv1

BELOW

Below			Capybara Games
Below		动作冒险	美版
2018年12月14日	本地1人	无对应周边	
售价为26.99美元			

XOne

※Steam版同步发售

对应游戏版本：1.0.0.18
通关时间：20小时
全成就时间：20小时（通关即全成就）

在真正玩到《Below》之前，大部分玩家对这款游戏的印象还只是处于只闻其名的状态，这款游戏自2013年公布以来，除了寥寥几段预告片之外，便再无其他值得一提的消息，加上经历多次延期，致使它游离于玩家的视野之外，不复当年E3发布会上惊艳全场的盛况。如今时隔多年，这款游戏终于赶上了2018的末班车，以一个完整的形态出现在了玩家的面前。本次编辑非常荐栏目，就带你一起走进这款命途多舛的游戏。

文编 北山杉 美编 雷普利

背景介绍

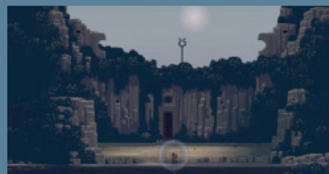
专注像素小人的独立开发商 Capybara Games

Capybara Games是一家来自加拿大多伦多的独立开发商，于2003年成立，与此同时也是多伦多当地的国际游戏开发者联盟（IGDA）的一员。在成立初期，Capybara Games主要面向的开发对象是移动端游戏，直到2009年协助育碧开发《魔法门 英雄交锋》（Might & Magic: Clash of Heroes）后，才将工作重心逐渐转向了主机游戏。



▲《魔法门 英雄交锋》曾排在2009年评价最高的NDS游戏榜的第四位。

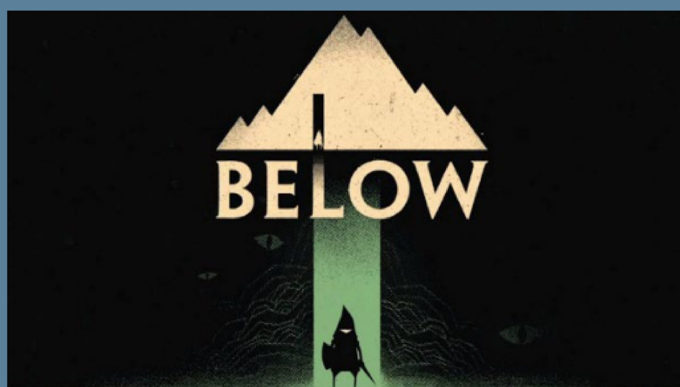
作为一家规模较小的独立厂商，Capybara Games旗下的游戏向来以“短小精悍”为主，虽然流程不长但“五脏俱全”，尽可能用最小的成本来达到制作组想要呈现的效果。在2010年后，Capybara Games凭借《超级兄弟 剑与巫术》（Superbrothers: Sword & Sworcery EP）以及《超时空战队》（Super Time Force）这两款游戏在全球范围内成功打响了知名度，其中《超级兄弟 剑与巫术》原本发售于IOS平台，随后被移植到了PC和NS平台，而《超时空战队》则是一款完全面向主机玩家而开发的作品，在发售一年后还推出了终极版。这两款游戏不仅继承了Capybara Games旗下游戏短小精悍的特质，还拥有一个共同特点——都采用了像素画风以及2D横向卷轴玩法。



▲▼《超时空战队》和《超级兄弟 剑与巫术》的实机画面。



Capybara Games 的像素美术采用的是精细度不高的复古风格，大块的像素点以及不规则的图形边缘是它的特点，这么做的好处一是可以减少作画成本，二是在节奏快速、紧张刺激的动作场景中能够产生更好的表现力。《超时空战队》和《超级兄弟 剑与巫术》正好符合这两个特点，而即便从现在看来，这两款游戏在动作场面上的表现力仍然值得称道。



由于《Below》并不以刺激的战斗场面见长，因此 Capybara Games 没有将他们引以为豪的像素风格也带到新作《Below》当中，但我们仍然能够从主角瘦小的身形以及战斗动画上看到工作室之前的作品的影子。而在此次的制作中，为了给玩家营造出一场不同于以往的游戏体验，Capybara Games 在制作中途决定采用 3D 技术对游戏进行大幅修改，但显然，他们低估了这个决定所耗费的时间，最终致使《Below》的开发计划一拖再拖，耗费了整整 6 年时间才得以发售。

六年磨一剑的背后

在 2013 年 E3 微软发布会上，Capy Games 正式公布了他们的新作《Below》。在一段不到一分钟的预告片中，展示了一个小人是如何勇敢地在黑暗的洞穴中冒险，并与潜藏其中的危险进行搏斗的场景。这段预告片随即受到了现场观众以及网络上的大量关注，许多人都迫不及待地表示想要玩到这款带有鲜明气质的独立作品，而那时，距离《Below》真正进入制作阶段才过了仅仅一年。

好景不长，游戏在随后的几年内经历了好几次延期，直到 2016 年，不堪舆论压力的 Capy Games 终于站出来表示在游戏做完之前，不会再对外透露游戏的任何消息以及发售日期。对此，工作室的创始人 Nathan Vella 表示，这么做是为了避免打破《Below》的神秘感，以及不想再给予玩家更大的失望。

其实对 Capybara Games 来说，游戏发售日延期并不是一个新鲜事，早在之前，《魔法门 英雄交锋》的 iphone 版就迟迟未能上架，直到 ipad 版上架后才匆匆来迟，要知道这款游戏在决定登陆移动端时，ipad 甚至还未诞生。无独有偶，《超时空战队》原本计划于 2013 年内发售，但因时空旅行题材游戏的“许多悖论问题需要解决”，被延期至 2014 年中旬才得以推出。

在独立游戏业界，游戏延期发售的情况时有发生，甚至就连胎死腹中的案例也绝不会太少，其中的大部分原因在于独立开发者通常没有一套标准化的制度和流程来规范游戏制作的各个环节，往往导致游戏的内容一改再改，从而使整个游戏的制作规模和周期被无限拉长。《Below》频繁延期的原因也和制作组在不断改变的想法有关。



■2013年公布的游戏早期截图，可以看到整个画面与最终的成品比起来要明亮很多。

在过去以移动端为工作重心的 Capybara Games，对 2D 游戏的制作可谓是驾轻就熟，但当他们面向的对象转移到更加核心的主机平台玩家时，对于 3D 游戏的尝试和摸索就势在必行了。正因为如此，在《Below》制作到一半时，Capybara Games 便决定改变游戏的制作方向，从 2D 转向 3D，Vella 认为像《Below》这样的需要大量依赖光线和阴影的作品，3D 技术将能够更好地提升它的整体表现力。“我们的所有开发人员都在一边工作一边学习如何制作一款 3D 游戏，这让你很难去预测它（Below）到底会花多长时间才能发售。”在 2015 年接受采访时，Vella 这样回应道。



■3D技术帮助《Below》更好地运用光影变化，使游戏的画面表现大幅提升。

延期自然会让许多原本支持《Below》的粉丝失望，Capybara Games 在游戏做完之前闭门谢客的态度也让外界失去了了解这款游戏具体消息的窗口，使得这款作品在很长一段时间内被大部分玩家遗忘，成了一款名副其实的“幻之作品”，甚至还发生了游戏已经被取消开发的传言。但好在也有许多一如既往选择等待 Capybara Games 的粉丝，他们的支持让 Vella 倍感欣慰。而作为微软独立游戏扶持项目的一员，微软对《Below》的屡次延期也没有做过多的干涉，像其他发行商那样催促他们提交一个先行测试版，对于这点 Vella 十分感激。

如今《Below》终于显露了它的“庐山真面目”，并一如既往地保持了 Capybara Games 出品的高质量水准，相信这也是对微软，以及一直等待这款游戏的玩家最好的回报。

何为 Below?

作为一款斜 45°视角的动作冒险游戏，《Below》继承了 Capybara Games 在 2D 游戏制作中收获的经验，在角色动作方面表现得极其细腻，细节方面堪称完美。除此之外，3D 化的场景带给了玩家更广阔的世界和冒险体验，尤其是在地下探险时，Capybara Games 对场景的光暗和音效的把控十分到位，让玩家犹如身临其境一般，跟随屏幕上的小人一起探寻未知的黑暗。

拿 Nathan Vella 的话来说，《Below》这款作品在功能、细节、美术、制作时间和游戏难度上都达到了他们所能做到的最大规模，它虽然只是一个讲述了“小小勇者在一个巨大岛屿的地下冒险”的故事，但围绕这段冒险所展开的一系列玩法却比人们想象中的要多很多。

是男人就下一百层

本作的地下迷宫当然不会有一百层那么夸张，但这个比喻却十分形象地形容了玩家在游戏的大部分时间里所做的事——不断向下探索，直至抵达地下迷宫的最底层。越往下走，光明就会离玩家越来越远，四周的场景也会变越来越暗，如果说前面几层还能借助自然光线

TIPS 由于游戏没有使用道具的快捷键，且进入菜单时游戏不会自动暂停，因此在战斗过程中，玩家无法随时暂停游戏并进入菜单使用道具回复血量。

看清周围的情况，那么从地下15层起，玩家便会时刻处于伸手不见五指的黑暗当中，惟有借助火把和提灯的光亮才能找到前进的道路。

当然，地下世界也并不是处处危机四伏，关卡与关卡之间往往有一些固定的篝火营地，它们的出现不仅意味着玩家已经进入了安全区域，同时还能提供火源，助玩家将食材料理成汤，为旅程的下一阶段进行准备。

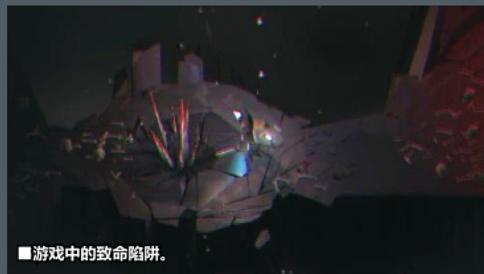

■《Below》版的“信仰之跃”。

黑暗带来的麻烦不仅仅只是找不清前进的方向，对玩家来说更加意味着其中潜伏着的危险。在离地表最近的前三层中，玩家遇到的敌人大多比较弱小，不仅血量不高，攻击力也比较平庸，对尚处于游戏初期的玩家造成不了太大的阻碍。随着玩家继续向下深入，到了中层以后，便会开始遇到一些攻高血厚的敌人，敌人的种类以及进攻手段也开始丰富了起来，这时若还拿着初始的武器和装备，打起来不但会非常吃力，更是经常会陷入危险的境地。而到了最后几层，玩家遇到的敌人就不仅仅是棘手那么简单了，它们的外形类似章鱼的触手，会借助黑暗向四处蔓延，如果不用提灯中的光芒对它们进行驱逐的话，很快便会被其所吞噬。此外最重要的一点是，玩家无法将它们彻底杀死，即便使用武器砍中它们，也只会令其暂时退缩，因此在通过这些关卡时，最好在前面的关卡中多收集一些光之碎片，随时保持提灯处于明亮状态，如此才能最大限度减少这些怪物的干扰。

硬核玩法

正如Nathan Vella所说，《Below》的难度超越了他们以往的作品，来到了一个新的巅峰。许多玩家在初次游玩时——尤其是从地下世界的第二层关卡开始，便能够逐渐感受到这款游戏由内向外所散发出来的“恶意”：例如遍布于黑暗之中的致命陷阱，只要稍有不慎便会命丧黄泉；例如在死亡后玩家需要重新跑尸，但之前已经通过的所有关卡都会全部重置，所以只能凭借初始装备从头打起，相当于重新再玩一遍游戏；又比如玩家需要时时刻刻注意角色的生理状态，并及时补充相应的食物和水，避免受到负面状态的影响，但随着关卡的深入，你很难在后面的关卡中收集到充足的资源，甚至在游戏时时刻刻给予的压力之下连收集都会变得异常困难，这时就免不了要回到之前的关卡进行Farm，做好万全准备之后才能进行下一段旅程，一来一去之间便浪费了大量时间。

超高的死亡惩罚是困扰玩家享受这款游戏精致的美术与氛围的障碍，没有人会愿意承受一旦死亡就必须从头开始的设定，虽然在游戏中可以通过花费一定数量的小水晶（杀死敌人掉落的战利品）将篝火变成一个临时的传送点，但仍然存在比较严苛的限制——每个充当传送点的篝火只能使用一次，如果再次死亡就必须从头开始，无论之前玩家的游戏进度怎样，都只能以一个一无所有的状态重新开始之前的流程。


■游戏中的致命陷阱。

在《Below》中你需要做些什么？

◆探索

在游戏的大部分时间里，玩家都需要在充满黑暗与怪物的地下世界中独自探索，没有指示，没有地图，所有的一切都需要玩家自行摸索。游戏亦没有等级设定，玩家能够走多远很大程度上要取决于包裹中物资的充实程度，有了足够的物资，才可以放心大胆地踏上未知的旅程。此外，本作并非是完全的一本道通关模式，你既可以随时回头，也可以中途改变行进路线，跳过一些棘手的关卡，等到准备充足时再去挑战。


■本作的关卡排序相当随意，如果你在第3关抄近路跳过第4关，那么在到达第5关时，屏幕便会显示为“第18关”

本作的地图设计也同样十分出色，在游戏开头抵达孤岛后，玩家只能在地面活动，可去的范围只有海边的沙滩与山上的草地。随着探索的深入，玩家的主要活动区域便会逐渐转入幽深黑暗的地下。而在一个又一个充斥着黑暗与危险的关卡中，偶尔又会发现一些透着光线的豁口，从那里出去有时便会惊觉自己正处在一座山的半山腰，这种“不识庐山真面目，只缘身在此山中”的巧妙地图设计相信不少魂系列玩家一定会感到十分熟悉。除此之外，关卡之间的篝火营地同样也是玩家用来休息补给、整理装备的惟一港湾。


■在经历了地下的黑暗后，突然发觉自己来到了地面，顿时有一种柳暗花明的感觉。


■篝火是玩家的唯一港湾。

TIPS 制作绷带+（Bandage+）的三种素材：血苔（Blood Moss）、淤泥（Sludge）以及毛皮（Leather）在前3关中很容易得到，注意在前期多收集一些，以备不时之需。

◆战斗

与《超时空战队》不同的是，本作并不以战斗见长，所以在战斗系统的设计上，Capybara Games选择了尽可能地简化操作，让玩家的注意力更多地集中在探索和生存上。本作依然采用了即时制战斗，但没有采用流行地轻重攻击之分，在装备单手剑时，按下RT键便是攻击，按住LT键则是格挡，设计相当简单。至于进阶操作也不复杂，玩家最多只需使用两个按键的组合即可在战斗中顺利使用跳劈（按住A键冲刺的同时按下RT键攻击）、突刺（按住LT键格挡的同时按下RT键攻击）以及盾反（按下LT键）等进阶操作。



■盾反能够打破敌人的正面防御，并使其陷入眩晕状态。

操作的简化让玩家在游戏中的战斗更加流畅迅速，当然，这也和本作没有太多大型战斗场面有关，但玩家还是会遇到一些较为棘手的敌人，这时玩家所能依靠的除了战斗技术之外，在提升战力方面作用最大则是武器和装备。

武器 本作的武器种类不多，大致可以分为单手剑、长矛、锤子、弓箭四种，其中单手剑可搭配一面盾牌进行装备，但攻击范围以及单次攻击伤害都要小于同级别的长矛和锤子；弓箭的作用则取决于其使用的箭矢，本作的箭矢分为普通箭、贯通箭、爆炸箭、火焰箭4种，玩家可通过收集素材来制作想要的箭矢。除了箭矢可由玩家自行制作之外，更加强力的单手剑（包括盾牌）和长矛只能通过开启宝箱才能获得。

装备 本作的装备分为防御型和功能型两种，两者对应不同的作用，且无法混搭。防御型装备与其他游戏中的装备概念有些不一样，在本作中，它更像是一种一次性消耗品。每件防御型装备的图标下方都有1枚或者数枚小盾牌，代表着该装备可防御攻击的次数，例如当盾牌数为2枚时，则代表该装备可帮助玩家抵挡住两次攻击。当玩家受到的攻击数超过装备可防御的上限时，后者便会自动消失，这时玩家每次所受到的攻击都会损失血量，直到玩家换上一件新装备为止。功能型装备没有防御能力，因此也不会受到敌人的攻击便会消失，并且还会赋予玩家一项额外能力，例如自动吸附附近的光之碎片、提升角色的寒冷度等。



◆生存



要想在《Below》的世界中活下去，玩家就必须得学会必要的生存手段。生存元素的加入让这款游戏在动作冒险的基础之上拓展出了更多的玩法——当然难度也随之大幅提升。

在游戏界面的左上角，除了有表示生命值的HP槽外，还有三个额外的符号，分别代表了玩家所操纵角色的饥饿度、寒冷度以及口渴度。随着玩家的活动以及周遭环境的变化，这三项指标也会随之发生改变，而一旦这些指标降至最低点时，便会开始扣减HP，直至迎来死亡的结局，反之，如果这三项指标均处于最高时，角色的HP值也会获得提升。正因为有了这个设定，使本作在传统的动作冒险游戏的框架之外，给玩家提出了另一项严峻的挑战：如果不时刻关注角色目前的生理状态，并随时使用物资进行补充的话，玩家往往无法顺利通过一段又一段充满了黑暗与困难的旅程。所以本作既是一段勇者的冒险之旅，更可以看作是一场硬核的生存游戏。

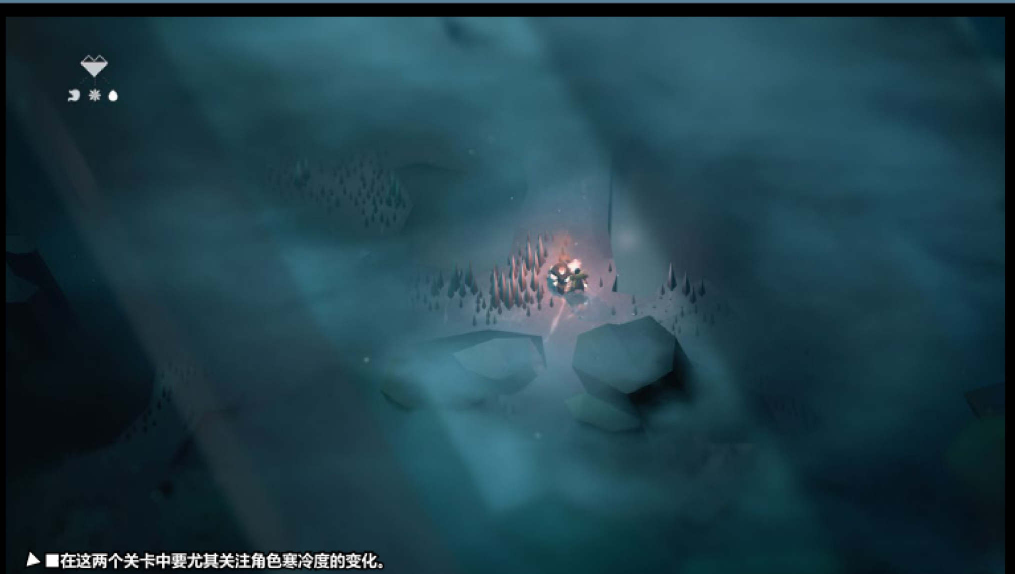


■本作的主角并不是其他类似游戏中那样神通广大的英雄，而更像是从普通人中挑选出来的勇者

饥饿度、寒冷度和口渴度这三项指标决定了主角的生理状态，其中饥饿度与口渴度可以通过进食喝水来得到补充，寒冷度目前惟一的提升方法则是靠近温暖的地方，如篝火以及迷宫中的火盆，好在寒冷度除了在少数几个关卡中（第4关和BOSS关卡）会不断减少以外，实际上在本作的大部分关卡中不会发生太大的变化。下面重点说说饥饿度与口渴度这两个需要重点关注的指标。

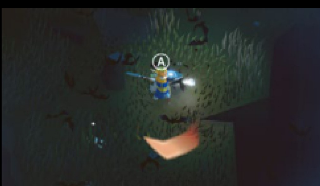


TIPS 当角色快速奔跑时，寒冷度下降的速度会变慢。



▲■在这两个关卡中要尤其关注角色寒冷度的变化。

饥饿度与口渴度会随着角色的活动而缓缓下降，在持续冲刺或者战斗时下降的速率还会增加，因此在连续遭遇战斗时要注意这两个指标的状态，一旦下降到一定程度后便要立即脱离战斗，寻找安全之处进行补给。口渴度的补给最为简单，只需找到一摊水，站在水中并按下A键即可将口渴度恢复至最大。饥饿度则较为麻烦，需要通过不断进食来进行补充，而根据食材的不同，饥饿度恢复的速度也有所差异。通常来说，在篝火处通过烧水煮汤的方式来将原始食材熬制成汤所增加的饥饿度最大，但如若玩家赶时间，或者距离下一个篝火点还有一段较长的距离，那么直接从敌人的尸体上剥下原始食材就地进食也不失为一种应急办法。只是这种办法不仅浪费宝贵的食材（到了后期不会有太多搜刮尸体的时间），所提升的饥饿度也十分有限，所以建议玩家不到万不得已时还是尽量优先选择将食材做成汤汁进行储备。



▲蝙蝠是游戏前期肉类食材的极佳来源，但它们通常只会在玩家死亡重生后出现。



▲玩家只能在篝火处将食材熬制成汤，当然，前提是你还得储备几瓶子水。

◆道具合成

道具	类别	合成素材A	合成素材B	合成素材C
Arrow	武器	Stick	Leather	Shard
Arrow x 4	武器	Bundle	Leather	Shard
Bomb	武器	Skull	String	Phosphor
Bomb Arrow	武器	Stick	String	Phosphor
Bomb Arrows x 4	武器	Bundle	String	Phosphor
Caltrops	武器	Spike	Shard	Blood Moss
Fire Arrow	武器	Stick	Leather	Ember
Fire Arrows x 4	武器	Bundle	Leather	Phosphor
Mine	武器	Skull	Spike	Phosphor
Spike Arrow	武器	Stick	Spike	Shard
Spike Arrow x 4	武器	Bundle	Spike	Shard
Bandage	药品	Blood Moss	Sludge	String
Bandage+	药品	Blood Moss	Sludge	Leather
Salve Strap	药品	Blood Moss	Sludge	Weave
Blue Elixir	炼金药	Blue Mushroom	任何食材	任何食材
Green Elixir	炼金药	Green Mushroom	任何食材	任何食材
Purple Elixir	炼金药	Blue Mushroom	Blue Mushroom	Red Mushroom
Red Elixir	炼金药	Red Mushroom	任何食材	任何食材
White Elixir	炼金药	White Mushroom	任何食材	任何食材
Yellow Elixir	炼金药	Yellow Mushroom	任何食材	任何食材
Broth	食物	任何蔬菜	任何蔬菜	任何蔬菜
Soup	食物	任何肉类食材	任何蔬菜	任何食材
Stew	食物	任何肉类食材	任何肉类食材	任何肉类食材
Bundle	材料	Stick	Stick	Stick
Phosphor	材料	Ember	Ember	Ember
Spike	材料	Shard	Shard	Shard
Weave	材料	String	String	String
Crystal Rod	工具	Bundle	Weave	Crystal
Torch	工具	Stick	String	Ember
Torch+	工具	Stick	Weave	Phosphor

在标准的生存类游戏中，合成系统是重要的一环，本作虽是一款带有生存要素的动作冒险游戏，但也有一个比较简单的道具合成系统，玩家可以通过它有针对性地合成一些强力道具，提高自己的存活几率。左边是笔者整理出来的道具合成表。

关于剧情

在黑暗中寻找光明

在《Below》中，玩家最珍贵的物品不是稀有的炼金药，不是强力的武器和装备，而是一盏自游戏初期便得到的提灯（Lantern）。它不仅能够充当一个大号的手电筒，为玩家在黑暗的地底照亮前进的道路，同时也是决定游戏是否通关的重要道具。提灯所发出的光芒并不是无限的，它需要消耗一定的能源才能发光，这里所说的能源便是一个个小水晶，玩家可以通过不断杀死地下的敌人来持续获得这些小水晶，从而使身上的提灯保持长亮状态，当然你也可以在到达一个稍微明亮一点的地方时按下LB键将其关闭，以节省这些珍贵的能源。



▲在游戏的最后几层关卡中，由于这里几乎没有自然光线的照射，因此需要随时保持提灯处于长亮状态。

按住LB键，提灯原本向四周散射的光芒便会汇聚成一束，照亮角色正面所朝向的方位，这束神奇的光是启动地下世界各种机关的钥匙，例如，若将这束光线投射到一些紧闭的石门或者刻有花纹的石壁之上，便可以启动内置的机关，打开被封锁的道路。除此之外，作为游戏通关的必要条件之一，玩家一开始所得到的提灯并不完整，需要分别寻找名为菱形碎片（Light）和光之碎片（Light Bit）的材料来将其修复，光之碎片共有16枚，分布于各个关卡的隐秘位置，玩家找到它们后，也需要用到提灯所汇聚的光芒来让光之碎片回归原位，至于菱形碎片则有4枚，随着玩家的游戏进度的深入而自动解锁。当玩家集齐所有的光之碎片后，便会迎来游戏的最终结局。



▲分散于各个关卡中的光之碎片

TIPS 长时间待在水中的话角色会受潮，使各项状态大幅下降，只有靠近篝火之类的火源才能去除负面状态。

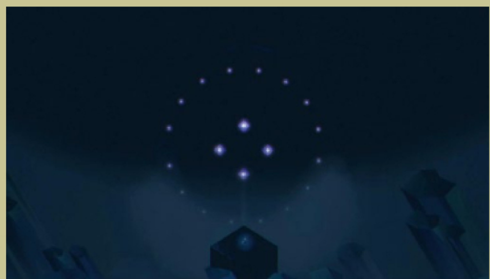
一场永不停歇的宿命轮回

《Below》讲述了一个小人只身前往孤岛地下探险的经历，我们不清楚这名小人的来历，游戏中也没有对他以及整个世界做出任何解释，我们只知道当小人不慎死去时，另一名小人便会和前人一样，驾驶一艘帆船抵达孤岛，并沿着前人的足迹，在重置后的关卡中再次展开冒险，宛如轮回一般。

实际上，在游戏的过程中有不少地方都能让人想到“轮回”这个词，比如主角明明是在不断往下走，却能在途中通过一条秘密通道抵达整座岛屿的最高点；又比如当主角历经千难万险最终来到地底时，这里却是一片巨大的沙漠，如果持续往下方走，直至走出屏幕边缘，紧接着便会回到主角最初到达岛屿时的那片海滩，这种首尾相连的设计在游戏中显得十分诡异，细细想来更是让人毛骨悚然。这里再说一个小插曲：制作组显然对“轮回”这个概念十分中意，就连游戏官网也采用了这种设计，当你在页面的底部往下不断划动时，便会自动重新回到页面的顶部，无限循环……


■孤岛的最高点。

关于结局，由于涉及剧透恕笔者无法透露太多，只能说有一个极大的反转，但并不突兀，因为在前面的游戏过程中，看到上面所讲的如宿命一般陷入轮回之中的勇者们，玩家或多或少地都会感到有些异样，结局只是在某些方面证实了这份怀疑，并一举揭露了整个世界的真相，其中有许多表现手法对玩家来说不乏冲击力，就笔者个人而言，还是相当满意这个结局的。



成就相关

本作的成就并无太难之处，只要游戏正常通关便能解锁所有成就，当然，要在如此硬核的难度下达成游戏通关也不是一件简单的事。就成就而论，对玩家来说稍有难度的莫过于集齐所有碎片并修复提灯。菱形碎片还好，只要打通所有关卡便能完成收集，16 枚光之碎片则需要玩家在攻关的过程中尽量走遍地图的所有角落，以免错过光之碎片的收集，再走回头路。不过好在光之碎片的位置和形态通常都比较显眼，只要耐心搜寻，便不至于出现遗漏。



成就列表

名称	点数	取得条件
Guiding Light	100	在岛上找到提灯
1 Bit	100	找到第一枚光之碎片
Dark Night	100	观看游戏的最终结局
Depart	100	驶离灰色沙丘的岸边
First Light	100	找到第一枚菱形碎片
Hello，Darkness	100	观看游戏的最终结局
Last Light	100	集齐所有菱形碎片
Lost & Found	100	第一次从前人的尸体上收回提灯
Start	100	首次死亡并进入下一个轮回
In The Pocket	100	进入梦境世界

结语

就反响而言，《Below》在玩家之间的口碑处于两极分化的态势，一些玩家觉得它的难度太高，死亡惩罚过于严苛，很容易就让人丧失继续游玩下去的动力，而另一些玩家则表示十分享受本作所塑造出的黑暗奇幻世界。评价的两极分化事先就在 Capybara Games 的预料之中，他们表示这正是其想要的效果，但玩过 Capybara Games 之前作品的玩家肯定会喜欢这款游戏，颇有一种“懂我的自然都懂”的洒脱感。至于 6 年的辛劳所换来的如今褒贬不一的评价是否值得，就如同工作室创始人 Nathan Vella 所说的那样：“他们（玩家）已经有好几次机会可以放弃等待，他们本应该这么做，但他们最终没有放弃，还是一如既往地支持着我们。”Capybara Games 最终也没有放弃，于是有了《Bleow》这款集大成之作，这便是他们能够回馈给那些一直等待的玩家们最好的礼物。

文 果汁 美编 01



从最初的 Steam，继 PS4、XOne 主机平台后，这款免费多人网络游戏终于登陆 NS 平台。充满诡异美感的机甲设计、谜团重重的故事以及多种多样的游戏方式博得了多数玩家的喜爱，从 2013 运营至今，人气依然不见衰退。这款完全免费的特质游戏到底有着什么魅力支撑至今甚至拯救了开发商呢？NS 玩家值不值得尝试呢？下面就从本辑的非常荐中获得答案吧。

NS			
星际战甲		Digital Extremes	
Warframe		动作	中文版
2018年11月21日	本地1人，在线2～4人	无对应周边	
售价为本体免费			

宇宙忍者的发展史

梦想的雏形

本作的发行商 Digital Extremes（以下简称“DE”）是位于加拿大的游戏开发商，成长历程和多数欧美游戏工作室类似。先是由一位年轻的领头者创立并与其他大公司进行长期合作，合作开发了多款游戏、增强了公司的实力后便为了自己的梦想而独立。这位年轻的领头者名为詹姆斯·施马兹，他大学毕业时独立制作的第一款规模较大的游戏《太阳风》由 Epic MegaGames（现名为“Epic Games”）发行，不仅成为 DE 创立的契机，更拉开了 DE 与 Epic MegaGames 甜蜜合作约 10 年的序幕（实际上他就读大学的期间还独自开发了一款小游戏《谋杀传奇》）。



▲鼎鼎大名的《虚幻竞技场 1999》其实就是 DE 与 Epic MegaGames 的合作成果。


▲暗色的基调是《黑暗地带》的特色风格，游戏类型为 TPS（第三人称射击）。

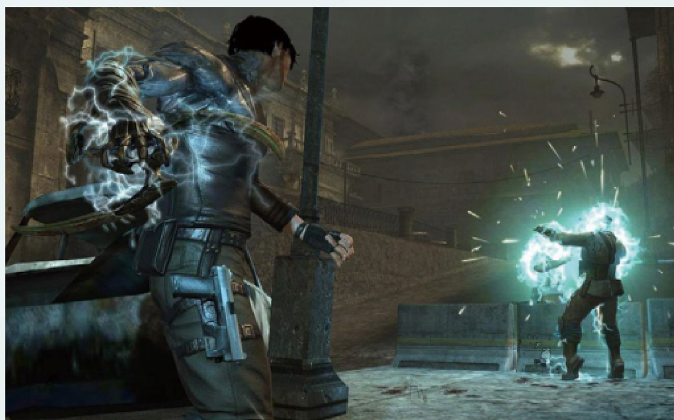
或许受到了《星际迷航》忠实粉丝詹姆斯的影响，DE 从独立开发游戏的起初就抱有很明确的方向。其中未来、宇宙、科幻这些构成《星际战甲》的关键要素，早已在 2000 年于 DE 公布的《黑暗地带》（原名《Dark Sector》）中能窥得端倪，只可惜野心与想法跟不上现实因素，《黑暗地带》构想规模庞大的初版最终没能面世。这个可大可小的挫折并没有折断 DE 的气魄，在 2004 年，制作团队凭借新硬件的实力再度决定重新开发《黑暗地带》，这次开发中一个最为关键的概念——动作潜行浮上水面。但因为坚持未来科幻风格的关系，在那个现代战争类游戏风靡全球的时代里并没有得到多少发行商的支持，DE 无奈之下只得先接其他公司的合同，与其他公司合作开发名 IP 续作游戏填补档期空缺，最后直到 2008 年才推出了《黑暗地带》。

然而讽刺的是，《黑暗地带》这款游戏在面世之时已经不是 DE 原本所期盼的形式，最终这款游戏还是被发行商要求更改了很多地方。抛开这些现实因素不谈，《黑暗地带》这款游戏也确实展露了 DE 的特点，尽管说不上是第一线品质的游戏，但充满特色与针对打法的 BOSS 战、研究价值颇高的战斗系统让不少玩家留下深刻的印象。“它是个好游戏，而且能变得更加好”——这种想法是对 DE 潜力的肯定。而发行商要求更改的部分，则是把科幻场景经典的外太空改成了大量现代场景，玩家操作的穿有机械战甲的角色改成了大体有着正常

TIPS | 目前中文版前往希图斯会出现报错，解决方法为把游戏切换为英文版（系统语言更改为英文）。

躯体的人类。

这些被更改的执念，到最后重生变为了“Warframe”。



▲ DE 眼中被改得面目全非的《黑暗地带》虽说有着让人赞许的特色，但绝不能说成绩让人满意。

预估到 DE 作为老牌开发商的实力，无论是独立开发还是与众多大公司合作开发 3A 游戏的经验让 DE 培育了一批实力浑厚的开发人员，最早开发《星际战甲》时投入的程序早已做好面对频繁更新的准备——这些也是后来被粉丝们戏称为“DE 黑科技优化”的源头之一。无论如何，无论史蒂夫等人再怎么解释，发行商依然没有接受，在这种情况下，DE 最终还是决定继续走下去，并以“Lotus”暂称这款游戏。

这次他们没有机会也不再愿意听从发行商的要求修改游戏，DE 最终花费了 9 个月的时间，完成了日后被称为“传说”的《星际战甲》初期版本。

孤注一掷

DE 在开发《星际战甲》以及推出它的初期不仅仅是“环境艰难”那么简单，《星际战甲》这款游戏对于 DE 本身来说，已经是决定公司存亡的最大赌注。对于一家中型游戏开发公司来说，在资金陷入危机状况的时候他们可以通过裁员来维持公司的运转，但 DE 当时是所在小镇中惟一一家游戏开发公司，大部分成员都是扎根于此，养育着自己的家庭，上层决策者们也实在无法是随意抛弃。

在公司濒临破产边缘，手上仅持有两三百万美元去开发一个项目的情况下，DE 看上了免费游戏这种新颖的模式。先制作一个规模较小的游戏，让玩家体验到其核心的玩法，再通过更新不断扩大游戏规模让其成长，这种早期不必投资太多又能在短效内获得收益的模式对于 DE 来说简直是救命稻草般的方式。以史蒂夫等人为首的员工马上找上了焦头烂额的老大詹姆斯，并信誓旦旦地告诉他如果是这种小规模的游戏，我们很快就能做好。

凭借从创立起来就积累到现在的开发实力，由史蒂夫率领的 12 人小团体很快做出了《星际战甲》的 DEMO。这款 DEMO 承载了史蒂夫一直想要做《暗黑地带》续作的梦想，不仅主角变回身披战甲的模样，游戏模式也非常接近于 2000 年公布的版本，还在短短的袭击太空船的演示 DEMO 里融合了随机地图的设定。然而当史蒂夫拿着这款 DEMO 去拜访当年几个免费游戏发行商大头的时候，却吃了闭门羹，当时发行商的其中一位人员在参观 DE 的工作室后更是给出了一个让史蒂夫等人哭笑不得的理由：“这款免费游戏画面太好了，你们会跟不上游戏频繁更新的需求。”

实际上这些发行商们并没有



▲ 2013 年《星际战甲》刚推出的时候，画面与界面都与现在的版本有不小的区别。

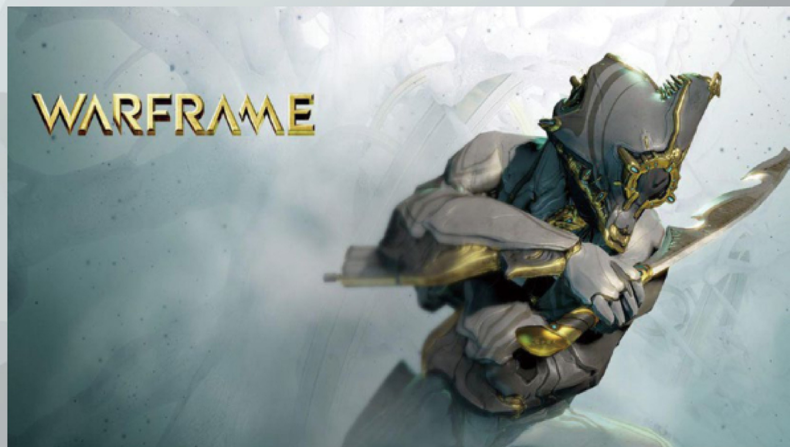
传说开幕

在《星际战甲》最初诞生的时候，封闭测试、社区论坛的运营全部都由 DE 负责。在封闭测试的时期，DE 从其他众筹成功的游戏经历中吸收灵感而决定发售“创始人包”，以此代替众筹的形式。这时候 DE 心里还非常没谱，害怕玩家并不会买账，但事实上游戏的品质有目共睹，尽管还不是非常完整但潜力无限的初期版本受到玩家青睐，有不少玩家都购入了创始人包，使得 DE 度过了最为艰难的时期。随后 DE 关注论坛的玩家反馈，不断修复 BUG，并去除氪金（用现实金钱直接购买道具）会轻松变强的要素。比如起初只能氪金获得的能够强化战甲装备 (Mod) 容量的“Orokin 反应堆”就曾因为受到大量玩家反对而在更新中进行更改，变为了能通过免费途径来获得。可以说 DE 是通过关注玩家的反应，而逐步去除免费游戏中常见的“付费玩家与免费玩家不同级别”的概念，也逐步奠定发展至今的思路——我们不要你的钱，要你的命。

经过修改越变越好的《星际战甲》，让其游戏爆发人气的最终契机则是现今玩家们耳熟能详的“直播”。随着游戏的口碑变好，本作吸引了不少 YouTube 的主播去接触这款游戏，而更多的玩家通过这些主播也得以了解本作——在这样全程依靠玩家的宣传流程下，《星际战甲》一跃成为热度非常高的游戏。DE 也选择在这样的时机让游戏登陆 Steam 平台，本作的人气从此一发不可收拾，成为了不仅能养活整间公司甚至盈利的庞大项目。昔日看不起这款游戏的几个免费游戏发行商大头又重新找回了 DE ……

在解决了生存问题后，DE 总算松了一口气，并开始发挥自己的特长，一步步让游戏变得更好。曾经让公司财务陷入困境的大量老员工此刻一跃成为游戏开发的生力军，他们凭借多年开发了不少优秀游戏的实力让《星际战甲》以惊人的速度成长，于是本作就变成了现在这样，不仅登陆了全平台，而且体系还庞大得让新人感觉无从下手的异质游戏（笑）。

DE 此时可以自豪地说，他们赌赢了，而且赢得非常漂亮。



▲初始战甲之一 Excalibur 的强化版本 Excalibur Prime 便为创始人包的独占内容之一。至今已经绝版成为了梦幻战甲。

《星际战甲》到底是一款什么游戏？

本作的最初理念仅仅是一款第三人称射击的“宇宙忍者突袭太空飞船”的游戏，玩家闯入敌方的飞船里，完成自己的目的后便撤离返回基地，思路非常简单。但面临需要丰富游戏内容的局面时，作为业界老人的 DE 并没有乱了手脚。单单逛同一种地图太无聊？于是 DE 给敌人设置了派系的区别，并为每个派系都制作了各有特色的地图，并且以随机生成的形式呈现，玩家即使是进同一个任务，每次也可能进入不同的地方，增强了玩家的探索体验。

只是射射射太无聊了？于是 DE 在更新中增强了近战与跑酷系统的要素，近战武器只要装备各个武器专属的招式 Mod 就能使出特定招式，而跑酷系统更是成为在越变越大的地图里赶路必备的要素，现在的新玩家入坑第一件事就是要学会如何跑酷，不然很容易迷失在茫茫的宇宙里。让人忍俊不禁的是，DE 想要加入跑酷的源头其实是玩家在社区中公布的一个 BUG，利用这个 BUG 战甲就能在空中进行滑行，让游戏的赶路方式发生了根本的改变。但 DE 想到的法子不是简单地移除这个 BUG，反而是新引入了“子弹跳”的动作，让玩家能够类似空中滑行那般跳跃一段很长的距离，从此以后这个游戏的玩家也再没几个愿意好好走路了，不愧是依靠玩家成功的游戏（笑）。

只有局域化的地图 4 人组队打不够过瘾？那不是问题，DE 在更新中放入了开放式的地图“夜灵平野”和不久前才刚推出的金星平原，让大量玩家能够同时疾驰于广大且到处布满任务的开放式地图当中。觉得每天打本刷素材太累了？那就打扮一下自己的战甲吧，不断推出的新战甲和皮肤才是这款“星际暖暖”的真正核心，打扮出心仪的最酷战甲才是每位战甲控的浪漫。

一次次的更新，一步步的完善，或许《星际战甲》正在通过全新的形式实现当年初版《暗黑地带》的梦想——那个玩家扮演着外表为战甲的宇宙忍者、在广袤的宇宙中进行无穷无尽冒险的世界。如今这款游戏推出了 NS 版，这意味着玩家可以随时随地拿起来刷上一盘，对于重视便携性的玩家群体来说，现在无疑是最佳的入坑时间。



▲每个行星上的地图有着大致的轮廓，但每次进入任务时细节都不尽相同。



▲所谓的“审美 DE 化”就是指当你第一眼看到这些战甲觉得“这是什么玩意？”，第二天就开始觉得挺不错甚至一周之后开始舔起来。

《星际战甲》入门指南

前文介绍了本作的历史，接下来的篇幅就用于阐述这款游戏的入门思路，以及部分系统要素，方便玩家能够跨越新手的门槛，尽快享受到游戏的魅力。

操作方式

注：键位以最新推出的 NS 版为准。

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
↓	开启道具栏与表情动作栏
+	开启主菜单
-	开启大地图
X	开启战甲、武器等 Mod 界面
A	确认 / 使用近战武器
Y	开启战甲、武器等外观界面 / 场景互动
B	取消 / 跳跃
L	切换界面 / 蹲下（疾驰中为翻滚，疾驰中长按为滑铲）
R	切换界面
ZL	瞄准
ZR	射击



基础任务类型简介

注 除去防御外，基本所有任务类型在完成后都要前往撤离点才算真正完成任务，若在到达撤离点前死亡（无法复活），那便算作任务失败，在任务途中获得的现金与素材都会消失。

本作的冒险舞台目前以太阳系为蓝本，玩家可以前往地球、木星、冥王星等耳熟能详的星球执行任务。而每个星球上面都有多个节点，每个节点则代表 1 个任务（警报或噩梦例外），而这些任务也有不同的种类，玩家完成的方法相异。下面介绍一下目前游戏的 PvE 任务类型。

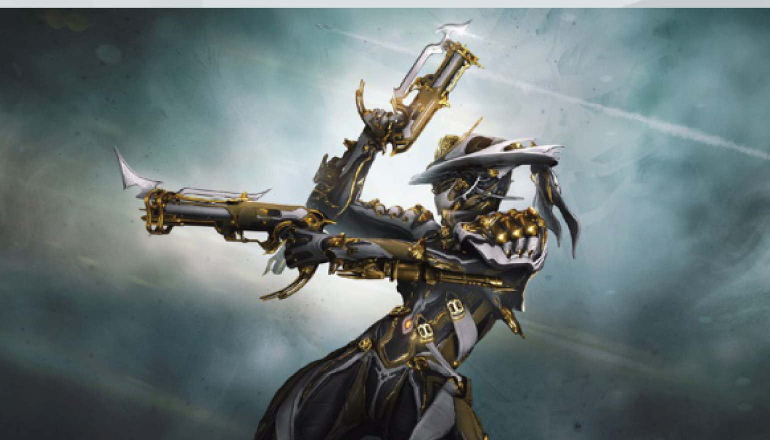


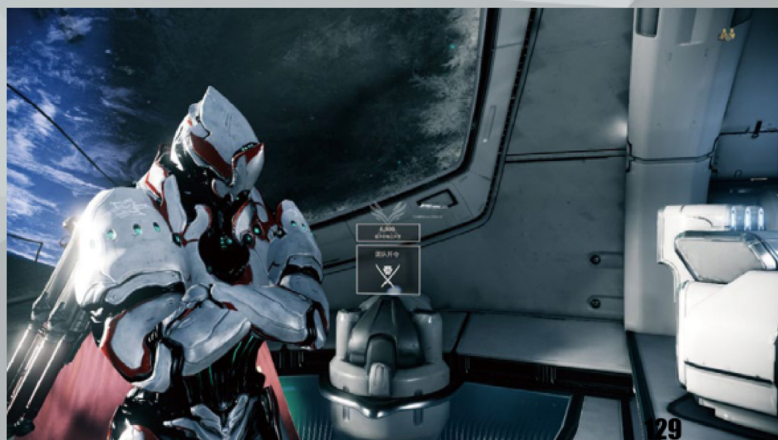
任务类型	完成方法	备注
歼灭	消灭指定数量的敌人	—
破坏	找出需要破坏的目标并破坏	目标种类会根据地图不同而产生变化
捕获	找出需要捕获的目标，使其丧失战斗能力后（击倒目标）按 Y 键捕获	—
间谍	来到 3 个需要寻获数据的地点，通过破解终端获取数据	每个藏匿数据的地方都有激光等机关把守，玩家若不慎触发机关就会使任务进行倒计时，超过时间依然没有破解终端时算作失败；通常情况下只要寻获 1 个数据便算完成任务，部分例外；每个派系破解终端的方式都不同，需要大量的练习才能熟悉
防御	类似守点任务，玩家需要守护目标并击退一波波的敌人	每 5 波为一次撤退时机，不过每一波的奖励都不同
移动防御	顾名思义为防御任务的移动版，玩家需要携带目标物品放入指定终端，然后守护终端击退敌人，重复数次这个过程	—
拦截	类似占地任务，场景配置 ABCD 四个据点，玩家需要消灭据点上的所有敌人才能占领据点，待右上角的我方百分比至 100% 为成功	即使玩家已经占据了据点并待在据点上，若被敌人站在据点终端上过长时间的话据点也会失守，听到警报声后应优先收拾据点终端附近的敌人
刺杀	传统的 BOSS 战，找到 BOSS 后消灭即可	每种 BOSS 的打法都有所差别
挖掘	前往目标点触发挖掘机启动，守护挖掘机直至挖出指定数量的永冻晶矿为止	挖掘机在启动后只有 20% 的能量，需要另外搜集电池直到挖掘机能量全满才能挖出 100 个永冻晶矿。携带电池的敌人背后或身上会很明显地看到电池的模样
劫持	需要将一个巨大的移动目标护送至撤离点	这些目标会吸取玩家身上的护盾值作为前进的能量，若没有任何一名玩家在其附近，目标就会静止不动并原路返回
救援	需要前往指定地点营救人质，并将人质护送至撤离点	指定地点的监牢都有典狱长敌人把守，若不慎被它们发现就会触发警报并进入倒计时，此时玩家就需要在时间结束前救下人质；要打开牢房门需要破解终端，方法和间谍一样，但并不是每间牢房都装有人质，有些是空牢房
生存	破解目标终端后画面左上角出现生命维持百分比，需要不断寻找生命维持装置让百分比不降至 0	和防御类似，生存以 5 分钟为一个时间点可选择进行撤离，每一波奖励不同；敌人也会掉落生命维持胶囊
叛逃	护送一小队的逃亡者达到撤离点	类型像救援与挖掘结合，数量非常稀少，主线基本不会碰到的任务类型
突袭	需要在限定时间内通过各种障碍，最终到达 Corpus 货船所在地并阻止其逃脱	Archwing（机翼）特有任务
追击	需要寻找敌方运输船，并在截停后（击倒目标）回收飞船的黑匣子	Archwing（机翼）特有任务，玩家要先破坏运输船的推进器，待运输船停下再破坏 4 个橙色的护盾发生器，这样才能直接对运输船造成伤害；回收黑匣子期间会变为防御运输船的任务
接合点	连接星球之间的通路，需要完成指定的 4 个目标才能开启此节点任务	结合点任务统一都是打倒驻守在结合点上的 Warframe，类似单挑战；胜利后就可以前往下一个星球并获得各种奖励，包括系列任务开启

除了突袭与追击外，Archwing（机翼）的任务还包含歼灭、拦截、移动防御这三种类型，方法一样只不过是换成搭乘 Archwing 完成而已。Archwing 需要完成系列任务获得。上述表格为 PvE 的任务类型，PvP 还有更多不同的类型，与主线无关此处就不再阐述。而警报、噩梦模式以及突击任务这些获取优质素材或 Mod 的特殊任务，也是基于以上的基础任务类型加诸限制条件变种而成的，只要熟悉这些基础任务的完成方式就不会不懂如何完成特殊任务。



▶警报为随机出现的限时任务；噩梦模式为完成星球上所有节点才会出现的高难度任务；突击则要完成“内战”主线系列任务才会开启，算是中期的事了。





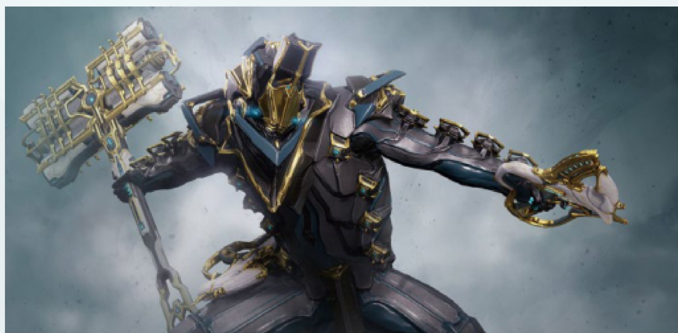
游技术 NOW PLAYING 编辑非常荐

Mod 简介

Mod（亦称增幅器）等同于战甲的装备与饰品，是本作的核心系统，要增强战甲、伙伴和武器的能力全部都要依赖 Mod。所谓的 Mod 类似一张卡片，拥有被动技能、主动技能、守卫技能及提升能力值等加成能力，只要装备上就能让装备者获得相应的加成。每个装备的 Mod 类型都是不同的，比如战甲对应战甲类型的 Mod，近战武器对应近战类型的 Mod。Mod 要详细解释需要耗费不少篇幅，因此下文只简单介绍一下基础知识和一些实用 Mod。



战甲、伙伴和武器都有着名为“容量”的数字单位，这个容量就是对应 Mod 右上角的数字，战甲必须容量足够，才能装备上对应的 Mod。比如说，战甲初始的容量数字为 :5/5（当前可用容量 / 最大容量上限），那么它就只能装备需求容量（右上角数字）为 5 的 Mod。最大容量上限会通过升级提升，战甲更是可以通过“Orokin 反应堆”这个特殊道具提升 Mod 容量，也就是玩家俗称的“金土豆”（武器对应的为“Orokin 催化剂”，俗称“蓝土豆”）。顺带一提，金蓝土豆就是前文提到的官方早期必须要氪金才能获得的特殊道具，现在已经可以通过警报等方式免费获取。



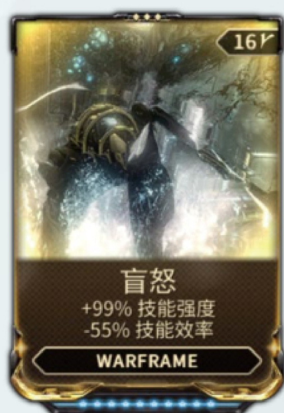
噩梦 Mod 与堕落 Mod

一般的 Mod 只能加成一种属性值，但噩梦 Mod 与堕落 Mod 却是比较特殊的一类。

噩梦 Mod：只能在噩梦模式特殊任务中获取的 Mod，它拥有双属性的增益效果，虽然加成率相对较低，但因为可以与加成同能力的普通 Mod 重复装备而使其具有必要性。



▲这种同时加成双属性的 Mod 便为噩梦 Mod。



▲受到加成一方的能力值，加成数值都相当喜人。

堕落 Mod：进入“被遗弃的 Orokin 船只”，需要利用龙钥开启宝库获取，也就是本作玩家群俗称的“4K Mod”，它与噩梦 Mod 同样为双属性 Mod，但却是一个为增益，另一个为减益。以此为代价，堕落 Mod 的加成率相当高，并且有不少实用能力加成，此类型的 Mod 有不少都是必备的。



初期应做的事

了解到前文提及的任务完成方式和增强自身的 Mod，那么玩家就已经具备推动游戏流程的基础知识了，接下来介绍一下初期新手玩家应该要做的事。

①通过资料库的“进阶移动技巧”学习并熟练跑酷的方式。由于多以飞船内部为主，本作的地图错综复杂，偏偏需要跑路的地方特别多，因此玩家需要熟练掌握跑酷的方法，才能加快完成任务的效率。



▲资料库位于玩家据点的飞船内，里面不仅可以查看各种各样的资料与故事背景，还能进行训练。

②观察星球的节点路线，完成通往星球接合点的节点任务，然后满足星球接合点的开启条件进入下一个星球。接合点完成后能开启主线相关的系列任务，因此这也是推动主线发展的路线。



▲完成一个节点后下一个节点便会开启，若是组队的话只要队长开启了节点，那么其余队员没有开启也能进入任务。这就是为什么警报任务有时要求大佬帮忙开任务的原因。

③尽早加入氏族，并制造氏族道场钥匙以便进入氏族道场。虽然想要 Solo 进行游戏并非不可能，但加入氏族能获得的益处可以加速新手玩家的成长，因为研究推动到一定程度的氏族有许多实用的战甲或武器蓝图可以复制，比如初期非常实用的“关刀”等武器也是氏族特有的。更重要的是，获取堕落 Mod 所必须的龙钥也是在氏族道场里的 Orokin 实验室才能复制蓝图的。

注意新入坑的玩家想要依赖氏族的力量发展的话，那就尽量不要自己开氏族或是加入一些成长还有所欠缺的氏族，不然和 Solo 也没有太大区别。当然也不要凡事都依赖老手，自己老实学习也是必要的。



▲要让氏族发展新的设施需要捐献不少物资，但新手玩家享受了氏族的好处并成长到一定程度后，就可以帮忙捐献物资推动氏族发展，让更多新手获益了。



▲氏族的实验室里可以复制各种研究完成的蓝图。

④制作实用的战甲。初期有 Excalibur、Volt、Mag 三种战甲可选，笔者个人推荐 Excalibur，因为可以通过技能“致盲”+背刺的方式迅速击杀接合点的 BOSS，但实际上当然选哪个都没有关系。除了这三种以外必须要先制作出来的便是俗称为“牛甲”的 Rhino 战甲，Rhino 的优点就是非常高超的防御力，让它面对任何任务都有很好的适应性。它的部件蓝图于金星的 Fossa 节点击败 BOSS“豺狼”掉落，凑齐部件蓝图后需要到商店购买战甲的总蓝图才能开始战甲的制作。建议尽早做的原因是如果不加速的话战甲制作时间需要花费 3 天，非常吊人胃口。

▲一个 3 天过后，又是一个 3 天。

除了 Rhino 外，早期就能获取的系列任务“Limbo 定理”所奖励的 Limbo 战甲在防御任务方面也能发挥理想的效果，总而言之游戏里面有相当多种类的战甲，每种战甲都有对应任务的适性，根据自己的需求去获取战甲也是游戏的乐趣之一。

⑥杂项：在商店的兑换代码界面输入“FREESWORD”可以免费获取一把烈焰长剑；级别升到 5 段后可以制作霰弹枪海克，这把武器用到主线剧情通关都没有问题；在推动主线剧情的期间搜集战甲与武器的基础 Mod，护盾增强、基础伤害增加等类型的 Mod 是必须的；每天随机的警报任务中，有时候会出现奖励噩梦 Mod 的任务，不要错过这些任务。

完成以上事项后玩家也差不多熟悉这个游戏的流程了，接下来要如何享受游戏的进阶知识就不是本篇安利性质的文章要提及的事了，留待下决心入坑的玩家自行发掘吧！毕竟后面要刷的东西多的是呢……







PS4 XOne	
灵魂能力VI	BNEI
SOULCALIBUR VI	格斗 中文版
2018年10月18日 本地1～2人，在线2人	无对应周边
售价为479港币	

※Steam版发售日为2018年10月19日

对应游戏版本：1.10版（PS4）、1.1.0.0（XOne）

文 纱迦　美编 Juxi

随着2B和最新版本的推出，相信又有不少玩家告别各种战场回归到冷兵器横行的时代。本期研究我们将为大家介绍2B小姐姐的一些心得。

2B使用心得

2B拥有3种构，由于中文版的出招表为英文，下文采用的是日文版中的汉字名称，方便大家记忆和交流。汉字与英文的对应关系如下：

空中制动 = Aerial Leap
必钓体势 = Angler Stance
攻性转进 = Aggression Shift

补充说明

距离2B推出已经有半个月时间了，有些朋友已经打到了一万多分，真的是相当厉害。由于本作自带详细的战术指南，省去了笔者大量的篇幅，这里仅针对战术指南中没有提到或是没有归纳的内容进行一些补充。

2B给人的感觉是攻击如潮水般连击不断，再加上她的武器都是凭空生成的，给对手一种难以捉摸的感觉。实际上2B的AA、BB、2K等常见招式不仅被防后有破绽，而且打中人也多半是平帧甚至不利，至于3B这种破绽极大的招式就不说了。因此2B的主要战术就是在攻击后迅速转进攻性转进构。这个构的变化极为丰富，能衍生出中段、下段、投技，并大幅缩短进构前的硬直，因此尽管在这个构中无法防御，但能进就尽量进。不过进构后虽然变化丰富，但对上拥有发生较快的2A的对手时会被无条件破掉，因此可以考虑插入后退～攻性转进构的变化。

昏厥值

2B的一大特色，就是拥有隐藏的昏厥值（Analysis Points，简称AP）设定。当玩家以空手招式命中对手时，就可以获得1～3点昏厥值，注意必须是命中对手才算，打空或被对手防御不算。昏厥值最大可以积蓄到9点，可以保留至下一局。以下是能够积蓄昏厥值的全部招式。

指令	昏厥值
6BK	+2
6KK	+1
6K[K]	+2
3K	+1
3[K]	+2
1K/1[K]	+1
4K	+2
起身K	+1

指令	昏厥值
起身[K]	+2
7_8_9K	+3
44K	+2
44[K]	+3
空中制动中AAK	+2
66A+G	+2
右投	+1



能够积蓄昏厥值的招式在命中对手时会出现一个黄色的光圈，当昏厥值达到 9 点时整个画面会闪一道黄光，同时辅助机也会发声提示。昏厥值达到 9 点时，有部分招式在命中对手后会出现致命一击效果，具体为：

6BK
4K
空中制动中AAK

注意，昏厥值相关的招式都要求空手。例如 6BK 原本是空手攻击，而 6B［K］则改为以拳套攻击，所以 6B［K］既不能积蓄昏厥值，也不能消耗昏厥值来发动致命一击。一旦发动致命一击后，昏厥值就会清零。不过好消息是昏厥值只有在发动致命一击后才会清零，空发或被对手防御都不会清零。

关于帧数的说明

帧数是时间量词，1 帧 =1/60 秒。帧数主要用来描述出招的快慢以及收招的硬直。游戏中并不能直接查看每一招的帧数，在没有官方攻略本的情况下，这些帧数都是玩家自行测试出来的。

发生帧数：指从玩家输入指令到招式出现判定的时间（提前输入不算）。发生帧数最直观的作用就是用以判断确反是否成立，不过实战中还要考虑双方的距离、双方的状态等多种因素。

被防帧数：指当一个招式被防住时，攻方和守方所产生的硬直时间的帧数之差。+ 代表攻方的硬直时间短于守方，攻方有利；- 代表攻方的硬直时间长于守方，攻方不利。

命中帧数：命中帧数和被防帧数的性质接近，区别在于前者是命中时，后者是被防时。部分招式在反击命中时，命中帧数也会有所区别。命中帧数的作用是显示招式命中时的硬直优劣，因此对手被挑空、击倒时可以无视。

关于书面指令

数字：代表 1P 位时的方向键，请参见电脑的小键盘。

ABKG：A 为横斩，B 为纵斩，K 为腿技，G 为防御

abkg：小写字母表示该指令要快速输入，如 aB

_：表示或者

+：表示同时输入

[]：表示需要按住键不放

～：表示不同招式之间的衔接

:：表示需要在最速输入或精确输入，仅适用于部分招式

确反选择

指令	发生帧数
AA	12
起身KK	12
BB	14
3K	14
4K	16
4［K］	16

指令	发生帧数
66B	16
6KK	16
A+B+K	16
起身B	16
4A	18

指令	发生帧数
起身A	18
6BK	18
6B［K］	18
6BB	18
3B	20

主力技帧数表

指令	发生帧数	被防帧数	命中帧数	反击命中帧数
AA	12	-10	0	0
AAB	12	-14	击倒	击倒
6AA	16	-2	+4	+4
3A	16	-12	+2	+2
3AA	16	-16	击倒	击倒
2A	12	-6	+6	+6
1A	30	-12	+2	2
4A	18	-6	+6	+6
9A	42	-38	挑空	挑空
起身A	18	-4	+6	+6
BB	14	-12	-2	-2
BBB	14	-14	0	0
6BB	18	-26	-6	挑空
6BBB	18	-8	+6	击倒
3B	20	-38	挑空	挑空
2B	16	-7	+3	击倒
1B	18	-14	-4	0
44B6B	24	-4	击倒	击倒
起身BB	16	-12	击倒	击倒
K	12	-8	0	0
6KB	16	-18	击倒	击倒
6KK	16	-6	+8	+8
3K	14	-8	+2	+2
3［K］	14	-2	+8	+8
2K	16	-14	-4	-4
1K	20	-14	0	0
4K	16	-12	+4	+4
4［K］	16	-6	击倒	击倒
起身K	12	-8	+2	+2
起身［K］	12	-2	+8	+8
9K	38	-8	击倒	击倒
A+B	38	0	击倒	击倒
[A+B]	50	+4	击倒	击倒
蹲B+K	28	-20	挑空	挑空
33_66_99A	20	-14	-6	-6
33_66_99aK	20	-14	-4	-4
22_88AA	20	-2	+8	+8
33_66_99B	16	-10	0	0
33_66_99B+K	24	-12	击倒	击倒
22_88B+K	28	-4	挑空	挑空
攻性转进中BA	28	-24	击倒	击倒
攻性转进中［B］	26	-14	击倒	击倒
空中制动中B	16	-16	击倒	击倒
集魂状态中4BBB	24	+2	击倒	击倒



普通命中起手的连续技

7_8_9A～3[B]～空中制动中B（80起）
7_8_9A～3[B]～空中制动中K（73起）
7_8_9A～44K（59起，AP+2）
3B～空中制动中AAB（61）
3B～空中制动中AAK（56）
3[B]～空中制动中B+K～空中制动中[A+B]～66B+K（82，伤害视距离而定）
3[B]～空中制动中B+K～空中制动中AAB（81）
4BBB～爆击刃击（78，不推荐）
4BB延迟6B～3B（73，进入空中制动）
起身BK第2击命中时～空中制动中B（40）
8_9K～2B（49起）
A+B～44[B]6～攻性转进中BA（69，远距离限定）
A+B～44[B]～66B+K（66，远距离限定）
A+B～66B+K（50）
A+B～8_9K（46起，AP+3）
6A+B～6B+K～6[B]（88，近距离限定）
6A+B～9K（62，AP+3，近距离限定）
蹲B+K～66B+K（68）
蹲B+K～爆击刃击（88）
66A+B～1A（49）
22_88B+K～4BBB（72）
22_88B+K～4BB延迟6B～3B（78，进入空中制动）
22_88B+K～4A+B～66B6（56，进入攻性转进）
22_88B+K～4A+B～4K（58，AP+2）
攻性转进中[B]～44B（60）
攻性转进中[B]～9K（57，AP+3）
攻性转进中4A+G～66B+K（59）
攻性转进中4A+G～爆击刃击（74）

反击命中起手的连续技

[B]第2击命中时～背向B+K～66B+K（81）
[B]第2击命中时～背向B+K～44K（75，AP+2）
6BB～攻性转进中KK（53）
2B～起身B（30）
起身BK～空中制动中AAB（68）
6K6～攻性转进中A（38）
6B+K～4A+B～b6（66）
4B+K～6K[K]～1B（70，AP+2）
22_88B8～空中制动中[A+B]～66B+K（60）
22_88B6～攻性转进中[A+B]（60）
攻性转进中KK～背向B+K～66B+K（80）
必钓体势中[B]～必钓体势中K～6K[K]（45，根据距离要改必钓体势中4_6K）
必钓体势中[B]～必钓体势中K～3AA（51，根据距离要改必钓体势中4_6K）
必钓体势中[B]～必钓体势中K～爆击刃击（59，根据距离要改必钓体势中4_6K）

集魂状态中的连续技

3B～空中制动中AAA～66B+K（86）
3B～空中制动中AAK～3[B]～空中制动中B（98，需9点AP）
4BBB～B+K～必钓体势中4K～BBBB～空中制动中B（99）
4BBB～3[B]～空中制动中B（101）

致命一击相关的连续技

4A～66B+K（43）
4A～6BK～66B+K（50，需9点AP）
6BB8～空中制动中［A+B］～44［B］6～攻性转进中A+B（101，需己方防御值最大）
6BB～66B+K（72）
6BB～攻性转进中BA（81）
6BK～22_88K［K］～44［B］6～攻性转进中BA（92）
6BK～3[B]～空中制动中B+K～空中制动中AAB（84）
4K～22_88K[K]～44[B]6～攻性转进中BA（74）
4K～3[B]～空中制动中B+K～空中制动中AAB（66）
A+B～4［A+B］～4BB延迟6B～3B（86）
A+B～4［A+B］～4A+B～44K（74，AP+2）
［A+B］～4［A+B］～4A+B～44B6（80，进入攻性转进）
8［A+B］～66B+K（55，也可以用空中制动中［A+B］起手）
8［A+B］～44［B］6～攻性转进中BA（74，也可以用空中制动中［A+B］起手，中远距离限定）
8[A+B]～44[B]6～攻性转进中A+B（71，也可以用空中制动中［A+B］起手）
33_66_99a［K］～66B+K（52）
22_88AAA～44［B］6～攻性转进中BA（89，集魂状态限定）
22_88B6～攻性转进中KK～背向B+K～66B+K（79）
33_66_99K～44［B］6～攻性转进中BA（86）
3B～空中制动中AAK～3[B]～空中制动中B（85）
3B～空中制动中AAK～3[B]～空中制动中K（86）
3B～空中制动中AAK～66B+K（84）
3[B]～空中制动中B+K～空中制动中[A+B]～44[B]6～攻性转进中A+B（91）

实用受身陷阱

所有连续技中的4BB延迟6B～3B、44[B]6～攻性转进中A+B都是对手受身反而伤害更大。
2B～起身BB（反击命中限定，对应全方位）
2B～起身BK（反击命中限定，对应全方位）
攻性转进中BB～空中制动中［A+B］（需已方防御值最大，对应全方位）
攻性转进中［B］～4BBB（可改接4BB延迟6B，对应前后左方位）
攻性转进中KK～背向B+K～4BBB（可改接4BB延迟6B，对应前后左方位）





在上一期中我们谈到了选出自己的主力角色时应该考虑的三个因素：强度、战斗风格、角色。而本期“研究中心”则将围绕着三个因素进一步展开讲解，不仅会直接列出角色强度榜，还会根据战斗风格对角色进行分类。而在角色方面则是选出了五位适合新手上手的基础角色进行详尽的分析。如果到现在你还没有选出自己的主力，那么本期研究将给予你不少帮助。

NS

任天堂明星大乱斗 特别版		Nintendo
任天堂明星大乱斗 特别版		动作 中文版
2018年12月7日	本地1~8人，在线2~8人	对应 amiibo
售价为480港币		

强度榜

首先要特别说明的是，强度榜能够反应的是角色在职业选手中的使用率，以及这些角色相比之下所拥有的教学素材的数量，并没有S级角色就一定比E级角色强力很多这种绝对的说法。其次，即便已经发售了近一个月，本作依然还是处于初期阶段，很多角色的套路可能还没有被开发出来。并且游戏的更新也会让角色的招式和数值发生变化，这份强度榜也只是基于1.2.0版本。最后，本强度榜是综合了诸多国外的职业玩家以及高手对角色的评价而成，仅仅只能反映部分高端玩家对于各角色在竞技对战中的认知。

如果你是一名对该系列有诸多心得的老玩家，或者只是出于娱乐的心态游玩本作的玩家，这份强度榜对于你的帮助几乎没有。但如果你是一名还处于不知道选哪位角色作为主力的新玩家，这份强度榜可以给予你一些参考，但也仅仅只是参考。

◆S：处于该级别的角色在各方面都有不错的表现。虽然各角色的类型可能会不同，但一旦熟练之后能够发挥出惊人的实力。并且这些角色也是顶级玩家最为关注和讨论最多的角色。在这之中，克劳德是相对更容易上手的角色。

◆A：虽然不像S级的角色那样有着毁灭性的实力，但依然都是足够优秀的斗士，特别是在将这些角色运用熟练之后。与S级的角色相比，该级别的不少角色在速度或者操控上不够完美。

◆B：这些角色并不是太糟糕，只是他们在速度、力量、灵活性等方面还可以更好。诸如皮丘这样的角色即便有着部分和皮卡丘相同的招式，但有着自身的明显缺陷。

◆C：如果你愿意的话，选择这个级别的角色也没有什么问题，但他们都有着明显缺陷，以至于对手可以针对这些缺陷进行打击。比如奈斯和琉加，不少招式的硬直较大，较容易被对手进行追击。

◆D：该级别的角色不少都很有娱乐性，不过没有突出的优点却有着缺陷。比如翻越冰山者需要两个角色都存活才能完整地进行连招，而马力欧与前作相比不少连招被削弱。

◆E：对于竞技对战而言，该级别的角色并不推荐。虽然也有职业选手使用其中的角色获得胜利，但这些角色很难去使用又容易被敌人击退。使用风险大于使用价值。

◆F：将三位Wii斗士放在这一级别并不是说明他们最弱，只是因为在真正的竞技比赛中，Wii斗士一般是禁止使用的。毕竟他们的招式和类型可以进行自定义，并且设计Wii斗士的初衷就是为了娱乐。

S

A

B

C

D

E

F

类型表

除了强度之外，在选择自己的主力角色时最应该考虑的就是角色本身的类型。角色类型意味着不同的玩法，而玩法的不同则带来了不同的操作模式。了解自己熟悉和适应的操作模式，并选定与之契合的角色类型，是找到自己主力角色关键。

需要特别说明的是，同一名角色根据打法的不同可能会适用于各种类型。比如马力欧可以是连招型、平衡型、近身型，但连招则是使用好马力欧的核心。下表仅仅是列出了该角色最具代表性或最擅长的打法类型，仅供参考。

类型	
消耗型	
近战型	
速度型	
力量型	
平衡型	
连招型	
特殊型	

·消耗型：该类角色通常会使用飞行道具进行远距离的消耗，在多次消耗之后配合近身或远程攻击进行致命一击。在对抗其他类型的角色时，该类角色往往掌握了战斗的主动权。在游玩该类角色时需要足够的耐心和反复按键，并能够抓准时机在多次消耗之后转变打法进行更具侵略的攻击。

·近战型：该类角色的思路就是拉近距离近身搏斗，在敌人远离之后继续拉近距离进行追击。由于该类角色一般攻击距离短，因此对于角色站位的控制以及追击能力要求较高。

·速度型：该类角色要么自身速度很快，要么攻击硬直很小，要么是拥有长距离的突进技能，不少在空战中有优势的角色也归为此类。即便跑得再快，也要小心误跌场外。

·力量型：该类角色拥有庞大的体型、缓慢的动作，却因为更重而不容易被击飞。并且其中的不少角色在投技上有着优势，招式所能造成的伤害也更多。

·平衡型：要么是像 Snake 这种既能远程丢手雷又能近身 CQC 的多功能选手，要么是像村民这种各种招式都会但不够突出的角色。该类角色相对更全面和万能。

·连招型：以连招作为核心攻击手段的角色，熟练掌握一些连招以及攻击技巧能让这类角色拥有一套连招直接击飞对手的能力。

·特殊型：该类角色都拥有自己非常独特的系统或者玩法。能够很明显地从这类角色身上感受到他们和其他角色在玩法上的不同。很重要的一点是，由于该类角色的特殊，往往与他们相关的打法和技巧没有办法再应用到其他角色身上，是需要进行专门研究和学习的一类角色。

基础角色推荐

如果在了解了强度榜和类型表之后你还没有找到自己的主力角色，那么便先来学习几名基础角色的使用方法吧。这里所说的基础角色并不是游戏中的初始角色，而是既能让新手容易上手又有一定的普及度的角色。在学习了这几名角色的打法之后，往往能够将相关的思路延伸到其他部分或者相同类型的角色身上。这些角色包括马力欧（基础的学习）、卡比（返场和连招的学习）、酷霸王（力量型角色的学习）、萨姆斯（消耗型角色的学习）和艾克（剑类角色的学习）。

马力欧

就正如其他游戏中标准的主角一样，马力欧在本作中的特点就是全能与平衡。他能近身连招，会远程消耗，空战能力不弱，斗篷反射道具，水泵还有着阻碍对手返场的作用。可攻可守，战斗风格随操控者而改变。对于使用马力欧的高手而言，根据局势及时进行战斗风格的转变是一定要掌握的。因此，马力欧的学习可以说是本作战斗基础的学习。另外，掌握一系列马力欧的连招非常关键，建议平常多通过视频的方式来学习马力欧的各种连招，并在实战中熟练运用。

地面攻击

马力欧的弱攻击距离很短，因此需要近身之后再进行出招。下强攻击会让马力欧进行扫腿，由于招式硬直小一般会以该招起手进行连招。在敌人二次抓边时，利用下强攻击也能快速进行惩罚。上强攻击是马力欧主要的连招之一，在敌人没有针对 DI 进行操作的情况下，可以利用上强攻击反复击打空中上下翻飞的对手。冲刺攻击的滑铲会将敌人击飞，可迅速进行空中追击或在落点处使用上强攻击进行连招。

猛击

马力欧的横猛击为伸手向前方放出小范围的火焰爆炸，注意控制好距离让敌人刚好处于爆炸的火焰中，这能造成最致命的伤害。下猛击起手速度很快，用于惩罚倒地的敌人非常实用。

空中攻击

马力欧的后空攻击是最为实用的空中招式，而在冲刺过程中反向后空攻击是必须要掌握的技巧（上期攻略部分有介绍），这也是实用的起手招式。前空攻击可以直接将敌人击向下方，在战场之外使用时有几率直接击杀敌人。下空攻击会让马力欧进行旋转，由于打击点较大，在空中时更容易击中敌人，也能够抵御不少敌人的近身攻击。对于被下空攻击缠上的对手来说，可以尝试通过下 DI 来快速脱离旋转范围。普空攻击由于起手很快，在跳跃的过程中保持该动作能防范敌人的近身。上空攻击一般用于连招，和上强攻击配合能反复击打空中的敌人。

普通必杀技

马力欧从手心释放出火球，火球会在地面上弹跳飞舞。该招式使得马力欧有了进行远程消耗的能力。注意在使用火球时尽量不要在地面上直接使用，在空中放出火球所能达到的干扰效果会更好，注意掌握上期攻略部分有提到的“空中反跳普通必杀技”，这能让火球的威胁变得更大。在空中释放出火球后往敌人方向推摇杆靠近敌人，此时会造成火球和马力欧都近身的状况。如果敌人提前进行了攻击往往会被火球打到从而造成硬直，马力欧近身直接一套连招；如果敌人此时选择防御，近身后直接抓取再连招即可。对于遇到这种状况的对手来说，直接跳开火球或者直接往后翻滚都是应对的方法。另外，在对手返场时使用火球也是一个强力的干扰手段。

横必杀技

马力欧甩动披风反射飞行道具，命中对手后可以改变对手的方向。在对手返场时使用横必杀技往往会干扰敌人的判断，从而使之跳向相反的方向。而在自己进行返场时，使用横必杀技能够进行短暂的滞空从而使用其他的招数更好返场。

上必杀技

马力欧快速跳跃使出超级跳跃拳，打出的拳头会连击接触到的对手。作为返场技来说非常好用，在空中连招中也是一个强力的收招，甚至能够直接击杀对手。在返场时也可用上必杀技痛击靠近边缘的对手，注意在到达边缘后松开摇杆即可让马力欧挂边。由于使用了上必杀技后会进入自由落地状态，因此需尽量保证该招式的命中率。另外，在对手累积伤害不高的情况下，下投技后可以直接接上必杀技。

下必杀技

马力欧使用水泵放出水流冲走对手，蓄力越久喷射的水流越强。该必杀技并不会造成伤害，但由于可以推动对手，通常用于拉开和对手的距离或者阻碍对手的返场。如果看准时机，在对手使用了上必杀技后进行喷水，能使被吹出场外的敌人毫无返场之力。由于有专门的蓄水动作，也可在敌人近身时故意进行蓄水。如果对手此时选择防御则冲上去直接抓取，如果对手依然选择近身则放出水流推走。总之，对于选择防守为主要打法的马力欧来说，水泵的灵活使用非常关键。



卡比

从本作灯火之星模式中卡比的定位来看，这位惟一存活下来的粉色恶魔无疑正是本作的主人公。对于不少新玩家来说，卡比也可能会是第一位接触的斗士。五段跳跃加上威力巨大的小锤子，在灯火之星模式下配合技能树和命魂，卡比的整体作战实力并不弱。而在竞技对战中，卡比的连段攻击成为了他强大的原因。五段跳能让卡比的返场不需要太复杂的操作，而下必杀技则让卡比更容易落地，在处理返场时手段更多。

地面攻击

和马力欧的上强攻击一样，卡比的上强攻击也在连招中被频繁使用。而卡比抓取动作的硬直非常小，在连招中也会被经常使用。抓取后的下投掷会让敌人置于卡比下方并被卡比连续踩踏，击飞后可进行追击连招，注意判断对手在击飞后是否有使用二段跳。上投掷的威力最大，在完成上投掷后卡比会往后方跳跃，此时可以接空中攻击来取消后跳的硬直动作。在累积伤害不高的情况下，前投掷后如果敌人没有进行操作可直接接前空攻击。后投掷后立即速降，返身跑向对手发动冲刺攻击是个不错的连招。卡比在本作中的冲刺攻击和前作相比发生了改变，更快的起手以及长距离的持续伤害让冲刺攻击变得实用，并且本招也有可观的击飞效果。

猛击

由于横猛击有个短距离的前冲动作，因此能从较远的距离发起攻击。下猛击的击飞角度比横猛击小很多，当对手处于场地边缘离侧面较近时，角度较小的下猛击往往能够更快地将敌人击飞出场外。

空中攻击

下空攻击是个不错的连招起手。之后可以接抓取后下投掷，或者直接上强攻击并配合上空攻击防止对手通过二段跳离开连招范围。卡比的普空攻击会在空中旋转自己的身体，由于有着吹飞效果，在连招结尾或者期间需要强制让敌人击飞时都很常用。上空攻击在追击二段跳的对手时有着一定的作用。

普通必杀技

卡比用巨大的嘴将对手吸入。之后按下必杀技键或下推摇杆可复制对手的普通必杀技，按下攻击键或抓键可吐出去进行攻击。在成功复制对手后可以通过按方向键解除。另外，卡比在本作中的普必杀技可以吸入对手的飞行道具，除了可以吞掉进行回复外还可以吐出进行攻击。

横必杀技

卡比用威力很高的锤子击飞对手。蓄力后的锤子会燃烧变得更强，但自己也会受伤害。在蓄力的过程中可以进行移动和跳跃。除了有很高的击飞率外，当蓄力满后使用小锤子也有破防的效果。

上必杀技

卡比快速地上下进行劈斩，落地的同时会释放冲击波。由于在上劈斩时卡比会往上位移一段距离，因此该技能同样有着返场技的作用。不过在使用该招数抓边时，一定要把握好向上位移的距离以及朝向。

下必杀技

卡比变身成沉重的物体压向对手，然后将其击飞。由于该招式破防性能优秀，往往在空中攻击被敌人防护罩防住时能立即接上来进行破防。注意当卡比处于地面时直接使用该招数是没有破防效果的。在高空使用该招数落下时，可以在下落过程中按下必杀技键提前解除变身。变身的提前解除不仅能在砸中敌人后更快地进行追击，也能在场外时防止直接掉出场外。注意，当卡比变身为沉重的物体时并不是无敌的。他依然可以被敌人抓取，并且如果承受的伤害过大，同样会受到对应招式造成的一半伤害并解除变身。



酷霸王



作为地面作战非常强力的角色，酷霸王是体型最大也是重量最大的斗士。酷霸王的不少招式有着惊人的伤害量和击飞效果，且破盾手法也非常多样。酷霸王的打击面很广，在对战一些空中作战能力不是那么强的角色时非常优秀。作为力量型角色的代表之一，酷霸王多使用防御向的打法，配合上高伤害量的技能以及优秀的投技，往往能在敌人达到一定的伤害量时直接进行击杀。由于体型大，因此抓取的范围也更广，虽然本作无法直接穿过建模，但转身抓取所带来的更大范围让这一招在酷霸王这里也有一些威胁。另外，酷霸王的超级盔甲能力在本作得到了进一步提升，该能力让酷霸王硬抗下不少轻攻击和飞行道具而不会出现硬直动作。更大的重量让酷霸王在被投掷后更容易逃离对手之后的连招。

地面攻击

酷霸王的弱攻击在本作得到调整后更容易实现两连击，在对战重量级角色时效果不错。下强攻击为低身快速挥动两拳，当对手的累积伤害量越低时，该招式越容易使对手摔倒。由于对手在摔倒之后需要近半秒的时间才能恢复，因此该招在实战中有不少的价值。酷霸王在弱攻击和强攻击时，其伸长的拳头有短暂的无形帧，具体情况可以在训练模式中自行查看。酷霸王的冲刺攻击在命中敌人后一般接不上什么招数，因此会先配合投技进行使用。

猛击

酷霸王使用横猛击会让自己跳起，并双脚向前凌空踢出。双脚在踢出后会有短暂的无敌帧，但由于身体会横向暴露，因此需要保证使用的命中率。上猛击则会让酷霸王的龟壳有短暂的无敌帧，在处理对手从上往下直接发起攻击的招式非常好用。下猛击和前作相比发生了改变，酷霸王会前后抓出两爪，该招式的范围较大且有不错的击飞率，用于攻击抓边的敌人效果不错。

空中攻击

酷霸王前空攻击的打击面很广，是他最主要的空中打击手段，小跳配合速降能让该招式的收招硬直非常小。后空攻击同样是双腿凌空前踢，在攻击空中或返场的敌人时效果不错。酷霸王的普空攻击常和上投掷进行配合，同时也常作为连招的起始招。上空攻击为向上方甩头，在甩头开始阶段头部有无形帧，在使用了上投掷后可接上此招进行击杀。下空攻击会让酷霸王缩进龟壳中，将带刺的背面向下后快速落下。在酷霸王缩进龟壳中时，龟壳底部会有无形帧。这一招不仅仅可以直接击飞命中的敌人，在距离较近且对手没有防御的情况下，落地后也会对对手产生击退效果。由于酷霸王的抓取范围广，因此在对战时可多运用抓取后的投技配合空中攻击追击的打法，这使得酷霸王前期击杀的能力非常强。

普通必杀技

普通必杀技的喷火可以一直持续，但火焰的覆盖范围会随着使用时间的加长而越来越小。在酷霸王喷射火焰时可以通过左摇杆来调节喷射的角度。酷霸王的喷火在本作中能使敌人产生硬直，在应对返场的对手时效果不错。

横必杀技

横必杀技是一个抓取技能，当成功抓住后酷霸王会抱起对手起跳并在下降时进行下压。这一招有着不俗的击飞率，且在抱起敌人跳跃时可以通过左摇杆控制跳跃的方向。注意不要在使用了横必杀技后和敌人同时坠出战场，这会先判定酷霸王被击杀。在从空中落地时也可以直接使用横必杀技，这能让酷霸王没有硬直便直接落地，往往还能抓到进行防御的敌人。

上必杀技

上必杀技会让酷霸王缩进龟壳中并旋转龟壳，旋转的过程中可以配合左摇杆进行移动。在用该招数命中敌人并将之带进旋转之中时进行移动，敌人也会跟着移动，以便于移动到更好的作战位置来进行之后的连招。上必杀技收招时有不错的击飞率，往往可以成为致命一击。另外，上必杀技同样可以在空中使用，这能让酷霸王向上位移一段距离。

下必杀技

下必杀技在上跳和下坐时都会有伤害，由于招式过程中会受到攻击，因此在使用前需要进行预判。下必杀技也有着非常不错的破盾效果。在空中使用该招数会让酷霸王迅速向下，控制好距离在返场时能迅速抓边。



萨姆斯



如果你想玩好远程消耗型的角色，萨姆斯便是一个很好的上手对象。除了拥有强力的远程骚扰招式外，萨姆斯还有着不错的返场能力。与其他消耗控场型的角色相比，萨姆斯更加全面也更利于新手进行学习。在使用萨姆斯时要保持好自己与对手的距离，在双方靠得太近时可以尝试使用一些击飞招式来拉开距离。合理使用萨姆斯的远程消耗手段，并不断掌握对战的主动权，在累积伤害足够时便可以使用连招直接击杀。萨姆斯会使用一条电鞭来进行抓取，这意味她拥有更长的抓取距离。在返场时也可以利用这条电鞭来进行抓边，从而让自己的返场更加容易。

地面攻击

萨姆斯的弱攻击距离较近，一般会在第一击命中后立即后撤拉开距离进行远程消耗。下强攻击的距离则相对较远，在最大距离消耗对方的防护罩或逼迫对手走位是个不错的选择。上强攻击的范围很大，在防范空中的敌人时非常有用。上强攻击击中地面的敌人后会将之原地弹起，之后可以更好地进行空中连招。横向强攻击会将对手踢开，可在之后直接发射蓄力炮。冲刺攻击是萨姆斯最常用的连招起始招，而冲刺抓取是萨姆斯硬直最小的抓取动作，在对手二段跳落地时可以尝试主动抓取并进行投掷。由于萨姆斯的作战思路就是远程消耗，可以使用前后投掷来拉开和对手的距离。

猛击

萨姆斯的横猛击起手非常快，但收招硬直较大，在对付抓边返场的对手时能发挥一定的作用。上猛击为向上方的爆炸挥手，由于打击点靠上，多用于处理空中的敌人，也可以考虑在上强攻击命中敌人后进行连招。

空中攻击

萨姆斯的普空攻击是在空中横扫出一腿，由于会将敌人击退，可以很好地控制自己和敌人的距离，也可以在普空攻击之后接蓄力炮。前空攻击的持续时间较久，可以用这一招数来攻击那些空中闪避的敌人，往往能在其闪避结束后直接造成伤害。在抓边跳跃回场时，也可以用前空攻击来对敌人造成伤害。萨姆斯的后空攻击和马力欧的类似，常作为连招起始招进行使用。而上空攻击则非常强力，由于起手快且硬直小，在空中连招中会被频繁使用。另外还有空中抓取，虽然伤害不高但能阻碍对手的近身。在抢抓边时，空中抓取也非常有用。

普通必杀技

萨姆斯的普通必杀技是最为重要的一个招式。在蓄力之后萨姆斯会发射出蓄力炮，既可以在蓄力的过程中按下必杀技键直接发射，也可以在蓄力之后进行其他操作，在时机合适时按下必杀技键发射蓄力好的一击。蓄力的过程

中可以通过防御或移动来立刻中断蓄力，由于防御后可快速接跳跃和攻击动作，因此可以通过防御后立刻接其他招式的方式来让萨姆斯在蓄力时发动攻击。蓄力炮的使用时机是每一名萨姆斯的玩家需要去研究的，在连招、追击、防返场时蓄力炮都能发挥不俗的作用。

横必杀技

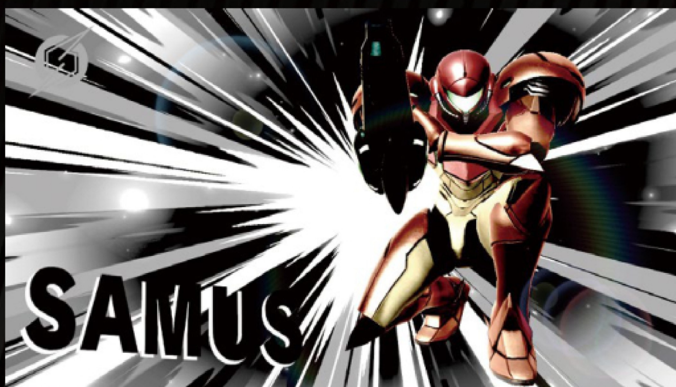
萨姆斯能够射出两种类型的导弹，一种是轻推摇杆后发射出的红色追踪弹，另一种则是猛推摇杆后发射出的绿色超级导弹。红色导弹随着移动会越来越慢但带有追踪效果，而超级导弹则会以很快的速度直线飞行。先发射出导弹后跑向对手，根据对手对导弹的处理来决定之后的招式是萨姆斯常用的战术，如果导弹成功命中可直接接冲刺攻击再进行空中连招。导弹在萨姆斯返场时也能起到掩护的作用。

上必杀技

萨姆斯将身体缩成一团，然后旋转跳跃。可以将对手卷入旋转，并将其击飞到上方。由于该招数有不错的击飞率，常作为致命一击来进行使用。在防御之后直接打出上必杀技，能即时打断敌人的抓取和连招。

下必杀技

萨姆斯会投掷出一颗一段时间后会爆炸的炸弹，爆炸的气浪击中自己时也能短暂的位移。炸弹除了在爆炸时会对对手造成伤害外，在接触到敌人时也会有伤害，因此可尝试让炸弹掉落到敌人身上后爆炸。炸弹的伤害配合上蓄力炮的伤害一般能直接破除敌人的防护罩，这也是萨姆斯常用的连招之一。萨姆斯可以无数次放出炸弹，在空中放炸弹时也可以放出多次。由于每次放炸弹会让萨姆斯变成球并停滞一段时间，因此在返场时多次使用能有更多的反应时间来进行位置的调整。在对手返场前丢下炸弹往往能够给敌人造成麻烦，配合萨姆斯自身的攻击能让对手的返场非常困难。



艾克

在众多使用剑的角色中，艾克并没有复杂的机制，高级技巧也非常之少。可以说这就是一个浅显角色，而关于艾克使用剑的方法也可以运用到大部分的同类角色之中。学会使用艾克，在剑术这条道路上就入门了。而对于使用剑的不少角色来说，都存在着所谓的剑的打击点，即用剑尖攻击对手和用剑身攻击对手所造成的伤害量会有不同。但对于艾克来说不存在这个剑的打击点，即用剑的任何部位攻击对手所造成的伤害量都是一致的。这也是艾克能作为剑类角色中的基础型角色的原因。



地面攻击

艾克的轻攻击可以进行三连击，第三下用剑进行劈砍能够将敌人击飞。下强攻击会让艾克蹲下并用剑扫击前方，作为连招的起始招非常优秀。下强攻击也可以用来削减对手的防护罩。横强攻击多用于在敌人硬直较大时进行惩罚，冲刺攻击也有着相同的作用，但由于会前行一段距离，故攻击的范围会更远。另外，艾克的下投掷也可以作为连招的起始招。

猛击

横猛击非常强力，但无论是起手还是出招都比较缓慢，一般只在能成功预读对手行动时才进行使用。不过也可以尝试在下强攻击后接横猛击惩罚空中闪避的敌人。上猛击和横猛击一样出招缓慢，在确定了对手落点以及击打上方平台倒地的对手时会被用到。下猛击会前后方向各挥出一刀，在实战上并不是太实用，一般情况下会被横猛击所取代。

空中攻击

艾克的普空攻击为向下方用剑扫出一个半圆，不错的打击面让这一招式主要用于连招的起手。该招式的攻击距离并不短，因此在使用时尽量保证用剑尖击打对手并保持一定的距离，以防止被敌人抓取或连招。艾克的后空攻击的起手非常快，可使用小跳后空攻击来击打身后的敌人，前空攻击则多用于连招和击杀，在处理对手返场时的效果也不错。艾克的上空攻击和前作相比发生了改变，打击面变得更广。

普通必杀技

艾克举起剑进行蓄力，之后将剑插入地面并迸发出火焰。根据蓄力程度的不同，迸发出的火焰柱会在一道到三道之间，且对于对手的伤害量和击飞值也会不同。不过蓄力满后迸发出三道火焰柱会让艾克受到 10% 的自损伤害。普通必杀技多用于攻击挂边的敌人，较大的攻击范围以及蓄力的机制对挂边的敌人来说是一个威胁。

横必杀技

艾克发动居合斩快速前进并进行斩击，在斩击之前进行蓄力可以让位移的距离更长，且造成的伤害和击飞值更高。横必杀技也可以作为返场技来进行使用。另外，大跳后立即使用横必杀技能取消横必杀技的落地硬直。和前作不同的是，横必杀技不能够无限制地进行蓄力了，在蓄力满了后一段时间会自动释放居合斩。

上必杀技

艾克将剑抛起后，在空中抓住并直线下坠。在抛剑和下坠时都会对对手造成伤害。在上必杀技的过程中可以通过左右推动左摇杆来进行位移，但位移的距离非常有限。利用该位移机制，当艾克挂边且对手靠近边缘时，使用上必杀技勾住敌人再向场外移动，下落的过程中即时抓边则能让对手直接掉出场外而自己存活。上必杀技当然也有着返场的作用，但容易被对手抓到硬直。

下必杀技

艾克摆出姿势时受到攻击会用剑反击。对手的攻击越强，反击的威力也越强。在某些情况下能发挥意想不到的作用，但对于以抓对手硬直进行惩罚的艾克来说，该招式并不会被频繁使用。



游朝 2018 忆日

农历 十二月

从1990年　1月（上旬）　到1999年

January

节气 小寒（1月5日）　**从1月1日至1月15日**

90年代的游戏界1月上旬是个传统意义上的淡季，毕竟大家都还沉浸在新年的快乐当中，欧美地区甚至是在放圣诞假期，反倒是日本地区的游戏市场要更为活跃，所以我们也可以看到本期栏目中提到的游戏里，日本地区的游戏是在1月第一天就发售，而欧美地区的游戏则起码要等到1月上旬后半段才能够和玩家见面，就连EA回收他们的游戏光盘，也得安排在这个时间。不过虽然是淡季，本期提到的游戏里还是有一些趣事和囧事发生，例如独占游戏眨眼变跨平台这种戏码，还有游戏光盘里暗藏“彩蛋”导致游戏大规模回收这种惨剧，游戏界这个圈子不但产品能够让人感觉其乐无穷，有时候连这个圈子本身发生的事情，也是非常值得我们一笑的。

▶《斗神传》请来了著名画师ことぶきつかさ担当人物设定，所以后来《斗神传S》干脆把他画的人设放在了封面上增加吸引力。



朝向

日本

PlayStation本身不但是一个成功的游戏平台，在这个平台上也诞生了很多有着各种代表意义的作品，其中之一就是《斗神传》（バトルアリーナ斗神传），这款在1995年1月1日登陆了PS平台的作品是其中一款最早期的3D格斗游戏，它甚至是第一款加入了侧步移动要素的作品。

尴尬的是，这款作品原本是PlayStation平台独占的，还被SCE以“土星杀手”的名义去进行宣传，结果不到一年之后《斗神传》就在11月24日以《斗神传S》之名登陆了世嘉的土星主机，甚至还加入了一些新要素……

跨界

说起不同作品的角色之间进行的跨界大乱斗，大家近来想到的肯定是《任天堂明星大乱斗 特别版》，不过这个系列诞生于 90 年代的末期，在游戏界的资历来说，还是相对年轻，今天我们来谈谈一个比它更老一点的作品系列，那就是《漫威英雄对 Capcom》（Marvel vs. Capcom）。

这个系列诞生于街机平台，系列首作的标题里甚至都没有“漫威”这个词，因为当时 Capcom 只在漫威手上拿到了 X 战警的版权，而且作为试水之作 Capcom 这边的投入也没有后来那么大，所以系列首作名叫《X 战警对街头霸王》（X-Men vs. Street Fighter），顾名思义，里面登场的角色也限定在了 X 战警和《街霸》的范畴当中。

随着首作大获成功，Capcom 和漫威的合作也开始变得深入起来。先是漫威这边抛出橄榄枝，扩大了允许作品收录的超级英雄的范围，不再局限于 X 战警，所以系列的第二作变成了《漫威英雄对街头霸王》（Marvel Super Heroes vs. Street Fighter），收录了一些人气极高的漫威角色，例如美国队长、蜘蛛侠和绿巨人。

而今天我们要谈的，则是代表着这个系列首次变为完全形态的第三作，那就是在 1998 年 1 月 12 日于美国地区推出了街机版的《漫威英雄对 Capcom Clash of Super Heroes》（Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes），作品当中不但收录了毒液和战争机器这两个之前从未在系列作品中登场的漫威角色，Capcom 一方也加入了多个来自旗下作品的人气角色，例如洛克人、飞龙（来自《出击飞龙》）和名将队长（来自《名将》）。

凭借着漫威和 Capcom 两方角色的吸引力，《漫威英雄对 Capcom Clash of Super Heroes》继续大获成功。不过本作的家用机版评价就不是那么高，最大的原因之一自然是机能的限制，所以本作当时登陆的两个平台当中，DC 版的评价要明显好于 PS 版，因为前者作为一款 1998 年才刚推出的主机，在性能上明显强于 1994 年发售的 PS，后者的版本当中为了照顾主机的性能，甚至去掉了系列标志性的组队对战，变成了一个纯粹的单角色对战游戏，而且尽管人物动作和及街机版是一致的，判定框却完全被修改了，导致角色的使用体验和街机版完全对不上号，因此 GameSpot 甚至给出了 5.8 分（满分为 10 分）的低评价。



▲《漫威英雄对 Capcom Clash of Super Heroes》DC 版的封面，图片本身有一点点误导消费者的嫌疑，因为其中部分角色并非是可操作角色，只能作为支援出现。

埋雷

当年《横行霸道 圣安德里亚斯》闹过的“热咖啡”事件相信不少读者应该还记得，不过鉴于内容比较不和谐，杂志上就不多谈了，不了解的读者可以自行去搜索一下，从结果来说，就是 Rockstar 把一个可能会导致游戏分级出现变化的内容残留在了这款游戏的程序当中，不过封锁了其功能让玩家无法接触，结果被玩家以修改游戏文件的方式发掘了出来，最终让 Rockstar 和其母公司 Take-Two 被告上法庭，赔了一大笔钱。

而在 90 年代，EA 也曾经碰上过类似的事情，不过情况还要更搞笑一点。他们在 1998 年 8 月 31 日推出了以著名高尔夫球选手泰格 · 伍兹为标题的体育游戏《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 99》（Tiger Woods 99 PGA Tour Golf），这原本只是一款很单纯的高尔夫球题材作品，但结果闹出了一个很奇怪的笑话——在游戏的安装光盘里一般不会使用的存储空间当中，竟然被放了一集动画片，而且还是政治味道很重的动画。

这集动画为什么会被放进碟里已经完全无法考证了，但肯定是某个 EA 员工干的好事，而且这事情做得很隐蔽，因为只有 PS 版的游戏光盘里带有这集动画，PC 版反而没有，玩家需要把 PS 版游戏的光盘放在 PC 光驱上读取，才能看到这集动画。如此想来，放动画的员工的确是个“人才”，而发现这集动画的玩家也算是“不遑多样”。（笑）

考虑到动画的内容比较容易让部分消费者感到冒犯，EA 最终只能咬牙在 1999 年 1 月 12 日召回了那 10 万张已经卖出的游戏，亏了好大一笔钱。更惨的是，本作的 PC 版评价尚可，甚至有媒体愿意给出满分评价，而 PS 版最低评价达到了 6.12 分（满分为 10 分），真是既不赚钱又不赚名声。

▶在欧美游戏圈子里，玩家们还会戏称 PS 版的《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 99》里的那集动画的是一个“彩蛋”，如果按 EA 回收那 10 万份游戏所产生的损失来算，这应该是史上最昂贵的游戏彩蛋之一了。



《圣诞快乐》

——一战战场上的微小奇迹

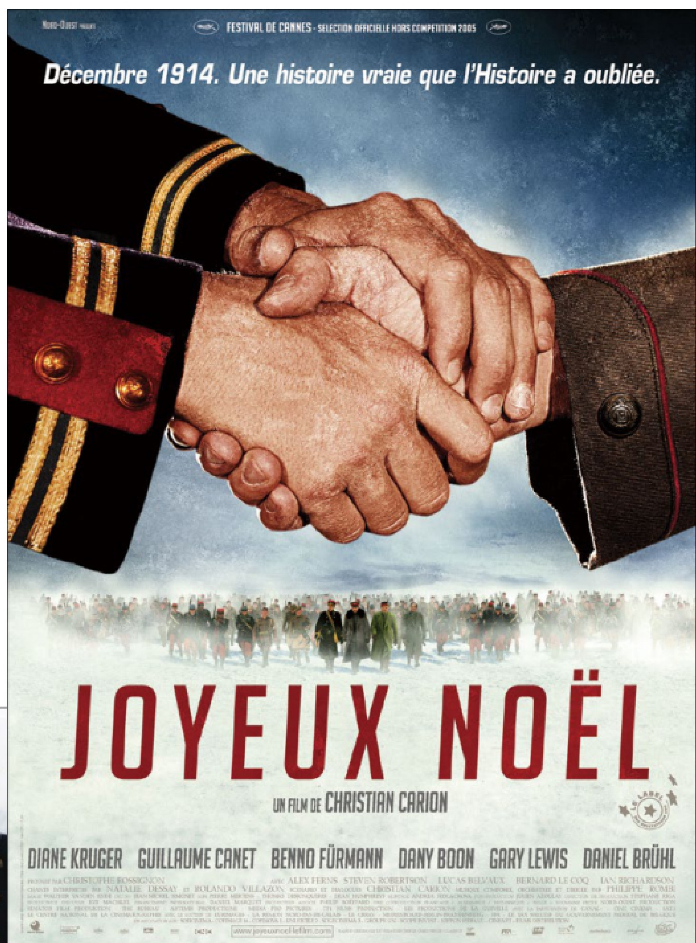
电影



沐枫提供

在大家在 11 月 11 日疯狂清空购物车时，第一次世界大战停战 100 周年悄悄地到来了，在游戏圈当天也有不少玩家在《战地 1》中暂时停火纪念这场牺牲巨大的战争，这不禁让人想起了一部 2005 年的一战题材电影——《圣诞快乐》，其中描绘的那段短暂但珍贵的和平让人印象深刻，另外在刚刚经过宁静的圣诞节，再观看这部电影或许更会给内心带来更多的触动吧。

在这场“本应终结一切战争”的世界大战中，始终看不到所谓终结的迹象，铁丝网与机枪将战斗中心围成了死亡地带，谁也不能将战线推进分毫，时间缓缓地流动到圣诞节当口，在理想中本应在几个月内将敌人消灭，并荣归故里的士兵们此时却不能与家人团聚。虽然双方签订了节日期间暂时的停战协定，但他们只能趴在冰冷的战壕里提防着敌人度过这个圣诞节，事情也本该如此，但随着一个特别的契机，本来绝对不可能发生的事情发生了。曾经是敌人的德军与法军、苏格兰军队探出战壕，将手中的物资交换，如兄弟般度过了一个特别的圣诞节，这一晚没有杀戮，只有一群年轻人共度节日的欢乐。这部影片好在并没有将电影摆在“为大义而战”这样虚无的陈词滥调上，而是将镜头对准了前线士兵本身，此时没有所谓的阵营也没有所谓的对与错，只剩下忠于本心的判断。《圣诞快乐》整体故事虽为虚构，但其中不少关键内容都取自于真实，在绝望的大战中电影为我们展示了战斗以外的可能性，即使在以消灭敌人为目的的战争中，士兵沦为了杀人的机器，但另一方面他们也是活生生的人，也可能闪烁出可贵的人性光芒，在不对称的选择天平上他们依旧选择了相信对方，在这犹如漫漫长夜的恶意与杀戮中，这一点烛光般的人性显得格外明亮又弥足珍贵。





真实，永远比虚构更震撼
——《深蓝的故事》

小说



稀饭提供

因为刑侦和犯罪一直是欧美电视剧的主流题材之一，这个类别的故事在我个人心目中形成了一种特定的刻板印象，一般是相对曲折的犯罪故事发生——主角或主角团队参与调查——逐渐发掘真相的同时遭遇一些突发情况——最终侦破案件真相大白。

无可否认，那也是警察生活当中的一部分，但这类故事其实对于我个人来说也显得非常缺乏实感，因为一个很明显的事实就是我很难感觉到会有类似的事情发生在我自己的身边，我甚至觉得大部分美国民众也没有认为这些故事非常有真实感，因为如果天天发生的罪案都那么百转千回，警察团队又不一定像主角团队那么如有神助或是能力惊人，冤案和悬案的数量恐怕得堆到警察局档案馆的天花板上了。

那么到底基层民警面对的工作环境是怎么样的？在碰到《深蓝的故事》这本书之前，我的想象是相对柔和化的，觉得可能就是各种民事纠纷和找猫找狗之类的琐事，但是这本由基层民警创作的非虚构小说撕开了我想象中的那层理想化的外膜，露出了里面属于真实世界的血肉模糊。

这本书里的第一个故事就让我觉得很有冲击力，剧情本身并不出奇，就是一位年轻时家庭深受毒害的服刑人士用自己坐过牢的身分来协助民警调查罪犯，最后为了保护民警不幸牺牲，但里面的一个细节是许多虚构故事里都见不到的：这位名叫“小忠”的服刑人士牺牲的原因，严格说起来，是因为一个停车场女收费员的行为。这个收费员原本请假了，又突然在当天跑回自己的岗位拿东西，还大声质问在收费亭里的便装警察的身分，结果惊动了罪犯，让小忠不得不为了掩护前来抓捕罪犯的民警而拼死夺枪，结果死在了对方手上。

这就是《深蓝的故事》里的现实，虚构的故事总是试图要把逻辑理清楚，并且避免某些过于刻意的编剧安排痕迹，放到一个电视剧里，这个女收费员的登场往往就会被吐槽为特意安排出的剧情冲突因子，很少有人能想象，现实生活当中，有时候真的就是有这么一个人的存在。这事情如果被公开了，她可能会被人肉到微博上遭到痛骂甚至是网络暴力，然而事实上她只是在按照自己的人生轨迹和行事逻辑去行动而已，根本无法想象自己的行为会害死一个重要的线人。

类似这样的真实细节，在这本书中随处可见，因为作者“深蓝”本身其实就是一位在基层工作过的民警，他写下的每一个故事，都有一个来源于现实的原型，这里面没有太多虚拟故事里逢迎大众价值观的逻辑，反而有着种种让人感觉满口苦涩的现实——好人不得好报、有前途的年轻人被父母拖累、被毒品摧毁的女大学生失踪，害了她一生的浪荡子却继续在祸害他人。

在游戏里看过了太多的所谓的完美结局，当过了太多次的英雄拯救世界后，《深蓝的故事》其实是一剂很适合我们的苦药，因为前者最终只能让我们暂时摆脱这令人窒息的现实世界，而后者却可以在我们放下心中的重担后，客观理解我们自身的处境，并通过比照来明白自己的幸福之处。



“《尼尔》系列”首次管弦乐音乐会BD即将发售

音乐



宇宙人提供

去年的热门游戏《尼尔 自动人形》除了剧情和 2B 姐姐的屁股之外，让人印象深刻的还有由冈部启一领衔的 MONACA 制作的精美音乐。今年 9 月 17 日，SE 更是在日本横滨国际平和会议场举行了系列首次的管弦乐音乐会“NieR:Orchestra Concert 12018”。不过毕竟是日本举办的音乐会，去现场观看对很多玩家来说是不太现实的。不过还好 SE 最近宣布将会推出这场演唱会的 BD。

BD 收录了演出当天演奏的全部 21 首歌曲，以及朗读剧部分。就连演出当时屏幕上的剪辑画面也一并收录进来。此外还有一张 CD，收录了只在音乐会上演奏过的几首限定歌曲音乐。另外，预定 BD 还能额外获得一本朗读剧的台本，其中包括《エミールの言叶》、《2B の言叶》等。BD 发售日为 2019 年 2 月 27 日，喜欢“《尼尔》系列”音乐的同学记得关注一下咯。



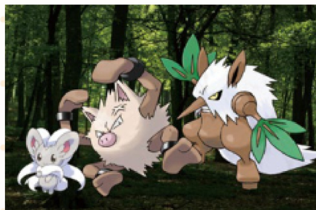


宝可梦的穿戴

大家的《宝可梦 Let' Go！》玩得怎么样啦？本作中与皮卡丘、伊布两个搭档宝可梦的互动要素非常丰富，而且还能像现实中的宠物那样给换上各种衣服和帽子。而这期的“闲话宝可梦”，我们就来说说系列中有关宝可梦们的穿戴。

看似衣服实则是身体的一部分

宝可梦到底有没有衣服呢？已知的是动物类的几乎都是体表覆着体毛或羽毛，而有些似乎额外穿戴了些什么，比如初代的火爆猴，看着是戴着拳击手套，实际是自己手部变形成了最适合打拳的模样。类似的还有狡猾天狗的木屐，奇诺栗鼠类似围巾的颈部长绒毛，这些都是看起来是穿戴了什么、其实是自身的一部分，只是形状比较特别而已。



相比这些，还有一些人形宝可梦几乎全身着装，比如沙奈朵及其进化前的形态，还有雪妖女这些女性外表的宝可梦的或长或短的裙子，其实就是自己身体的一部分。而有的如铁掌力士，则是身上的一些部位的变形和花纹，仅此而已。



▲看起来是裙子，但并不是。

有些道具是衣服

在《精灵宝可梦》的游戏中，有些道具从名字上看就是穿戴类物品，比如凸凸头盔，在性能上说，是一种反弹对手近身攻击伤害的道具，每次都让攻击的对方损失最大体力的 1/6，而这个道具确实是一个头盔，确切说是一个有着不规则凸起的头盔——在游戏中，这个道具可以给任何宝可梦携带，但事实上并不是所有宝可梦都是有可以戴上头盔的明显头部。而宝可梦的大小差异也很大，所以到底如何给这些各种形状、不同大小的宝可梦戴同一个头盔，这个还真难想象得到。



▲凸凸头盔

除了凸凸头盔，还有金属之衣（Metal Coat），这个东西一般来说在携带后会增加钢属性招式的威力，但特定的宝可梦——大岩蛇和飞天螳螂，在携带时交换的话，就会进化成拥有钢属性的大钢蛇和巨钳螳螂，而道具也随之消失，似乎可以理解为金属之衣成为了宝可梦进化后身体的一部分。



▲大岩蛇与大钢蛇，差了一套金属外衣。

但有些宝可梦真的是穿衣服的

相比雪妖女、沙奈朵这些宝可梦们确定是形似穿着裙子外形的外表，有些宝可梦是真的给自己穿上衣服的，比如迷唇姐、哥德小姐的长裙，就是真正的长裙而非身体的一部分。相比之下，进化前的迷唇娃，虽然看着像穿着宝宝尿不湿，但实际只是身上的那部分颜色不同而已。而除了迷唇姐和哥德小姐，第五世代开始登场的两个格斗属性的宝可梦：打击鬼和投摔鬼，身上也是穿着空手道 / 跆拳道服。甚至连快拳郎的手部，其所戴的也是真正的拳击手套，而非火爆猴那样的身体变形。除去完全没有野生的快拳郎，迷唇姐、打击鬼、投摔鬼这些都有大量的野生的，那么这些野生的宝可梦的衣服，究竟是它们自己做出来的？还是人类给穿上的？这似乎还真是个谜。



▲真正穿着裙子的迷唇姐和哥德小姐。

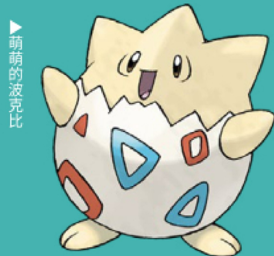


▲野生的打击鬼和投摔鬼，是谁给它们穿上的道服呢？

古法制衣的宝可梦

所谓的“古法制衣”，就是用动物界常见的传统方法来给自己或幼崽做出相当于衣服的穿戴之物，相比于上面那些穿真正衣服的，这种衣服有两个特点，一是造型朴素，二是过程透明可知。

这种制衣方法最早出现在第二世代的波克比身上，波克比从蛋里孵出后，蛋壳会有一半留在身上，看起来就像穿了连体衣的宝宝，有这个蛋壳保护，波克比的物理防御和特殊防御也都不低。



▶萌萌的波克比

首先是出现在矢车森林的虫宝包，脖子上套着树叶做的头巾，睡觉时会将头藏在其中，在从蛋中孵出后，最终形态的保姆虫就会给虫宝包织叶衣，而随着成长，虫宝包自己也会吐丝进行缝合，这种用叶子做衣服的习性，还让虫宝包成为了时尚设计界的吉祥物。而第二形态的宝包茧，则直接将自己用叶子裹起来。当进化到最终形态保姆虫后，两个刀子般的手臂会更方便截切叶子，缝合也更加得心应手，而因为保姆虫的母性，使得它们不仅会给自己的孩子缝叶衣，也会给其他幼小的宝可梦缝制叶衣穿。



▶天才的保姆虫一家。

除了保姆虫这一家的天然巧手，还有种宝可梦会用现成的东西来给自己和宝宝改成衣服，那就是秃鹰娜，秃鹰娜是飞行在高空的猎手，对骨头非常有爱，除了用骨头做窝，还会用骨头来装饰自己，比如将细小的骨头插在头上，身上则围着类似下颚骨的头骨部位来做成裙子。此外秃鹰娜还会用收集的大型头骨给幼崽秃鹰丫头做成下体的保护壳——虽然看着像尿不湿，其实是坚硬的头骨的上半部分。不过秃鹰丫头的这个头骨做的“尿不湿”会随着自己的成长而经常换的，起码以舒适为前提，而到进化前会直接丢弃掉。



▲秃鹰娜和秃鹰丫头的骨饰可以拼成一个头骨。

给宝可梦打扮起来的音乐剧

真正给宝可梦穿衣打扮的设定来自于第五世代，其实在第三和第四世代的华丽大赛中，就已经有了各种饰品，但真正给宝可梦穿上衣服，则是第五世代的宝可梦音乐剧，这里可以给宝可梦披上披风、穿上裙子，系上领带、领结等颈饰，还有头戴的帽子，手持的花、手杖等各种饰物。而且相比凸凸头盔，这里的宝可梦的穿戴要相对严格不少，起码没有脚的宝可梦，是没法装饰腰部饰品（如裙子）的。



▶《黑/白》的宝可梦音乐剧

给自己的宝可梦打扮起来

皮卡丘作为整个系列的最高人气宝可梦，经常会被优先做一些尝试，比如最早的随行系统、最早的心情、最早采用动画中配音等等，而在《精灵宝可梦 究极红宝石 / 起源蓝宝石》中，皮卡丘再度被赋予了专门的换装系统，这个系统起源于原作《红宝石 / 蓝宝石》就加入的华丽大赛系统，而拥有专门形象的这些换装皮卡丘，不仅在华丽大赛的赛场上更加夺目，离开华丽大赛到了战斗中，它们也会因为不同形态而掌握不同属性的招式，大大提升了皮卡丘的打击面。



▲换装皮卡丘

而到了第七世代，官方又配信了新的皮卡丘的特殊形象——戴帽子的皮卡丘，皮卡丘的这个造型很早在动画中就出现，但游戏中因为统一建模的限制而始终未能出现，但从《心金 / 灵银》的锯齿耳皮丘，到换装皮卡丘，当平台的进化让各种特殊形象成为可能时，戴着小智以及最新的更多世代主角帽子的皮卡丘也终于来了。



▲帽子皮卡丘



▲真人电影《名侦探皮卡丘》中的大叔嗓音皮卡丘，事实上游戏原版的皮卡丘不光戴着福尔摩斯帽子，还穿有上衣。

最后，我们就以《宝可梦 Let' Go！》中穿戴造型多多的皮卡丘和伊布来作为结尾，把皮卡丘和伊布打扮得更漂亮更可爱吧。



ASAP ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY 情报中心

栏目主持：稀饭&秋沙雨

冷空气的降临也熄灭不了超英粉丝们的热情，无论是《海王》上映后的好评不断，还是《复联 4》新预告片带来的激动情绪，都足以让人无视掉呼啸的寒风——不过出门看电影时也许会受到些阻碍。《海王》的热映也让不少吃瓜路人对这位在海中来去自如的超级英雄产生了兴趣，在 UCG 第 443 期的全明星大厅里我们已经介绍过海王的生平，而这次为了配合电影的上映，就让我们来重点介绍一下出现在电影中的各个角色。

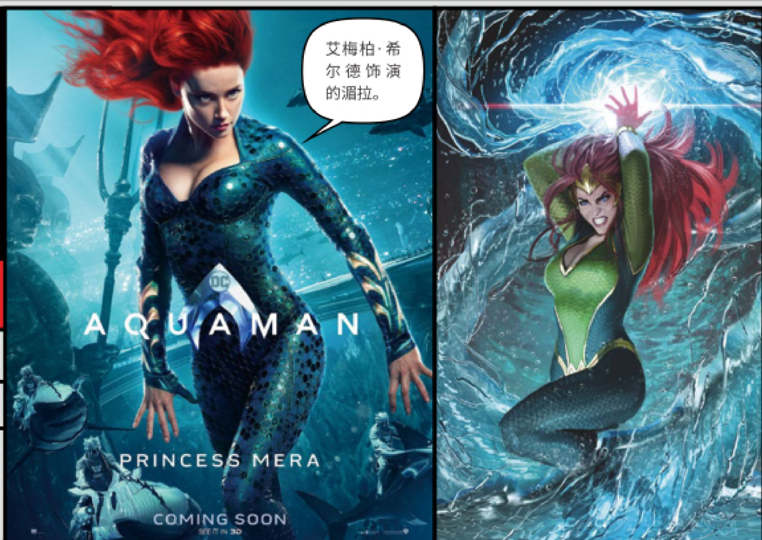
全明星大厅



电影《海王》角色大回顾

※ 以下内容涉及电影《海王》的部分剧透。

●湄拉（Mera）



艾梅柏·希尔德饰演的湄拉。

湄拉是亚瑟的妻子，亚特兰蒂斯的王后，由于这个原因她又被称之为“海后”。在漫画里，无论是重启前后，她都是纯种的亚特兰蒂斯人。

在早期设定里，湄拉是 Dimension Aqua 的女王，初次登场是在 1963 年出版的《海王》第 11 期，她为了追赶篡位者而来到陆地，遇到了海王亚瑟和他的跟班海少侠，在两人的帮助下得以击败敌人，亚瑟和湄拉也因此相爱。此后湄拉把王位禅让给了瓦拉娜（V'lana），她和亚瑟一起回到亚特兰蒂斯，不久后便举行了婚礼，婚后两人有了孩子，名为小亚瑟库瑞（Arther Curry, Jr.），海王夫妇两人也是当时为数不多的结婚生子的一线超级英雄。但是好景不长，海王的死对头黑蝠鲼绑架了小亚瑟库瑞，致使他窒息而死。痛失孩子的湄拉和亚瑟一起前往美国东海岸开始新的生活，但是孩子的死也让两人之间的感情出现了不稳定的情况，最后在反派的一次袭击里，湄拉的感情失控，两人大打出手，在战斗中亚瑟将湄拉推向了金属的尖角，一度造成湄拉假死。此后两人也是分分合合，直到黑曜石时代开始前不久两人才正式和解，和“海风暴”加斯以及“海豚”一起组成新的家庭，直到大事件“无限危机”里海王身死。

之后的大事件“至黑之夜”和“至白之日”里海王夫妇两人都是关键的角色。“至黑之夜”中湄拉因满腔怒火而被红灯戒指选中成为灯戒的持有者，与因黑灯戒指复活而成为丧尸的亚瑟、因曾经死亡而被黑灯戒指变成丧尸的“神奇女侠”戴安娜交手并且不落下风，事件的最后白灯复活了亚瑟，让湄拉的怒火得以平息，并且借由紫灯与蓝灯的力量让她免于红灯戒持有者脱离戒指后的死亡命运。

在紧接着“至黑之夜”的“至白之日”里，湄拉的起源被正式重新改写，Dimension Aqua 更名为泽贝尔（Xeble），成为古老亚特兰蒂斯族裔的流放之地，湄拉也从女王变成了泽贝尔长公主，和泽贝尔王涅柔斯有着婚约。在改写后的起源里，湄拉一开始的目的是刺杀亚瑟，但是在朝日相处中两人萌生爱意，湄拉最后也放弃了刺杀，这也等同于背叛了泽贝尔。湄拉的这一起源沿用至今，也成


湄拉代替亚瑟加入正联时算是补充了正联巨头团体里没有魔法系的空缺。

为了湄拉最广为人知的角色起源故事。在电影里采用的是和这个版本相类似的起源，不过在电影宇宙里泽贝尔和亚特兰蒂斯的交情还算是比较亲密的两个国家，湄拉在《海王》电影里登场时的身分是奥姆的未婚妻，而且从小就接受过亚瑟的母亲亚特兰娜的教育，继承她的和平理念，并不主张海陆双方开战。

随着湄拉的人气稳步上升，她在漫画里的地位也有明显的上升，今年《海王》和《正义联盟》的漫画连载里亚瑟先后失踪时，都是由湄拉接过三叉戟，代替亚瑟治理亚特兰蒂斯以及参与正义联盟的行动。和攻击方式偏物理向的丈夫不同，湄拉的能力是以魔法来操纵水流或者改变水的密度，在“闪点”后甚至还能操纵人体内的水分，这一能力在电影里也发挥着极其重要的作用。

●奥姆（Orm）

在 UCG 第 443 期介绍海王的时候也简单介绍过奥姆的身世。奥姆首次登场是在 1966 年发售的《海王》第 29 期。奥姆的起源分为“闪点”前和“闪点”后这两种，“闪点”前的奥姆和亚瑟是同父异母的兄弟，他并没有亚特兰蒂斯人的血统，对自己的兄弟抱有强烈的自卑感，在失忆后成为了反派海洋领主（Ocean Master）。“闪点”后的同母异父身世则是现在比较广为人知的版本，之后在读者们的认知里奥姆就是个纯亚特兰蒂斯血统人。

而在沿用“闪点”后奥姆起源故事的相关作品里，亚瑟和奥姆的敌对关系也变得有些紊乱。在漫画里奥姆发动对陆地的战争前两人可以说是兄友弟亲，奥姆十分敬重自己这位在陆地上生活多年的哥哥，亚瑟也对奥姆给予了相当的信任，当他决定和湄拉一起到陆地上生活时，他把王位传给了奥姆，但是在维科的刻意引导中以及恰巧人类对亚特兰蒂斯发起攻击的情况下，奥姆决定对陆地发起战争，在他率领着大军和正义联盟进行对峙的时候，海沟族（没错，就是电影里的那个海沟族）冲出了自己的领地，不分敌我地进行攻击，在怪物们疯狂的攻势下，海陆双方不得不放下争执携手抗敌。战斗的最后是以亚瑟重登王位作为收尾，奥姆作为发动战争的主谋而被关在陆地的监狱里，之后兄弟两人就没有再见过面。

奥姆的监狱生活在大事件“邪恶永恒”爆发时才正式结束，这时候世界因为犯罪辛迪加入侵、正义联盟全体人员失踪和反派横行而陷入了一团混乱，奥姆趁乱逃出了监狱，在逃亡时他无意中救下了一个独身带着孩子的女性，在一切恢复平静之后，他就和两人一起展开平静的生活，直到新闻报道亚瑟死亡（其实为假死）的消息为止……

动画电影《正义联盟 亚特兰蒂斯的王座》就是改编自这个同名的事件，但是在动画电影里兄弟两人并没有什么亲情，动画电影的奥姆打从心底瞧不起亚瑟，而且对母亲亚特兰娜的海陆和平理念持以反对意见，最后他甚至亲手杀死了自己的母亲。动画里奥姆的人设改动让漫画粉丝们深感不满，再加上剧情流水账得过分，很多粉丝在向其他人推荐海王的相关作品时都会对这部作品避而不提。

奥姆从漫画重启前开始的定位就一直是亚瑟的死对头之一，不过两兄弟也有重归于好的时刻，例如乐高的动画电影。也许是为了配合《海王》的电影上映，DC 今年推出的 2 部乐高电影里，就有一部以海王和亚特兰蒂斯为主的《乐高 DC 亚特兰蒂斯之怒》，在动画里，奥姆是作为反叛者登场，他用计将亚瑟赶下了王位，在红灯军团的首领阿托希塔斯的帮助下登基为王，但是一时大意让野心勃勃的阿托希塔斯有机可乘，最后和正义联盟一起沦为了阶下囚。在监牢里兄弟两人重归于好，赶走红灯军团之后亚瑟在弟弟和妻子的包围下重登王位。乐高动画一如既往走的是无厘头搞笑兼 DC 自黑风格（电影开始时蝙蝠侠还吐槽了 DC 对“新 52”和“重生”的处理），却也是少有兄弟两人重归于好的结局。

真人电影的奥姆采用的是和漫画版相近的人设，不过电影里的亚瑟和奥姆交情并不深，彼此也只是知道自己有这么一个同母异父的兄弟，但是和漫画里听闻自己有个哥哥在陆地上时恨不得带兵杀到陆地上把哥哥救回亚特兰蒂斯的奥姆相比，电影中已经登基为王的奥姆对生活在陆地上的亚瑟并不关心，反而是亚瑟在见到奥姆之后萌生了兄弟之情。如果不是因为奥姆打算向陆地发起战争，亚瑟跟随湄拉一起前往亚特兰蒂斯进行商议的话，两人也许都不会见面。电影结局自然是以奥姆的失败和亚瑟的登基告终，不过在两人的母亲亚特兰娜平安回归，而且亚瑟打算和奥姆好好谈谈的这么个氛围里，在接下来的电影里奥姆的命运也叫无数观众们好奇。



漫画里亚瑟是金发而奥姆是黑发，电影则看起来是相反的。



今年推出的动画电影《乐高 DC 亚特兰蒂斯之怒》。



帕特里克·威尔森饰演的奥姆。



叶海亚·阿卜杜勒-迈丁饰演的黑蝠鲼。



黑蝠鲼除了拥有高科技的装备之外，他本人也十分擅长格斗战。

●黑蝠鲼（Black Manta）

提到海王的经典反派，很多人的第一反应就是黑蝠鲼。

黑蝠鲼首次登场于1967年的《海王》第35期，真名大卫·海德（David Hyde），是一个美籍黑人海盗，有着很高的智商，能够自己制造适用于海陆空环境而且刀枪不入、增强战斗力的战斗服。电影里的黑蝠鲼与亚瑟之间的恩怨和“闪点”后的黑蝠鲼起源有些类似，在“闪点”后，海洋学者沈博士为了获得亚瑟的血液样本来研究亚特兰蒂斯人，雇佣了黑蝠鲼前去取得样本，但是在战斗里却导致亚瑟的父亲汤姆·库瑞死亡，后来亚瑟为了复仇而攻击黑蝠鲼，却意外杀死了黑蝠鲼的父亲，两人从此成为不共戴天之敌，杀死亚瑟就成了黑蝠鲼惟一的人生目标。在重启前黑蝠鲼还曾经杀死了亚瑟和湄拉的孩子，在大事件“至白之日”里更是砍掉了亚瑟的一只手，两人之间可谓是没有调和的余地。

在电影里除了亚瑟的父亲汤姆·库瑞平安无事之外，黑蝠鲼的父亲算是间接死在亚瑟的手上，因此当不少粉丝们看完电影后为难得出现一个父母双全的超英而感到欣慰的同时，也不由得为电影接下来是不是要继续走“你杀我爸，我杀你爸”的老路而担心。

虽然黑蝠鲼对亚瑟有着滔天的恨意，但是他的血亲却是和超级英雄们走得很近。在TV动画《少年正义联盟》里登场的原创角色“海少侠”卡尔德拉姆（Kaldur'ahm）是黑蝠鲼的亲生儿子，卡尔德不仅成为了亚瑟的跟班，更是和罗宾、闪电小子等超级英雄跟班们一起组成了少年正义联盟，第一季时在队伍里担任队长的职务。在第二季里正式公开了卡尔德的身世，他利用这个关系成为了敌对组织“光明会”的卧底，在最终决战时正式归队。在后来的漫画大事件“至白之日”里，卡尔德正式引入主世界（《少正》在设定上属于第16号平行地球），在主世界里他是泽贝尔人的实验品，在实验里获得了能够控制水流的超能力，后来被湄拉所救，托付给了地面上的一对夫妇，取名为杰克逊·海德（Jackson Hyde）。之后因为“闪点”而消失了一段时间，在“重生”里再次登场，并加入了“少年泰坦”。



《少年正义联盟》里的卡尔德。

闪电快报

●《乐高DC超级反派》季卡内容全公开

10月17日发售的《乐高DC超级反派》同天上架了游戏的季卡，季卡内容包括全新的角色包和关卡包，角色包为：“DC电视剧”系列超级英雄角色包、“DC电视剧”系列超级反派角色包、《黑暗正义联盟》角色包、DCEU角色包。

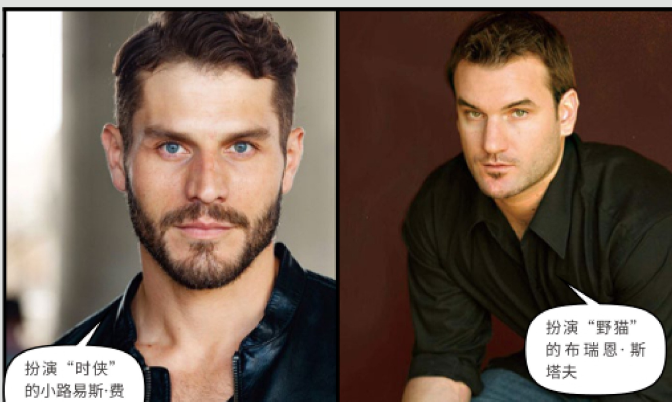
关卡包里除了有全新的关卡之外还同捆了部分新角色，内容分别有：电影《海王》第1部分关卡/角色包、电影《海王》第2部分关卡/角色包、《少年正义联盟》关卡/人物包、电影《沙赞》第1部分关卡/角色包、电影《沙赞》第2部分关卡/角色包、《蝙蝠侠 动画系列》关卡/角色包。



●DC电视宇宙大事件“无限地球危机”

CW 正式宣布将于 2019 年推出 DC 电视宇宙的大事件“无限地球危机”，这将会是又一个《闪电侠》、《绿箭侠》、《超级少女》等 CW 旗下 DC 电视剧的联动大事件。在最近一次电视剧联动集里，监视者已经登场，不出意外的话“无限地球危机”的反派“反监视者”将会在电视剧里正式亮相。值得一提的是，“闪电侠”巴里·艾伦当年就是在“无限地球危机”里牺牲的，此后由沃利接手“闪电侠”的名号，开始他的超级英雄生涯，这也叫人不由得为电视宇宙的巴里捏把汗。

CRISIS ON INFINITE EARTHS



扮演“时侠”的小路易斯·费里格诺

扮演“野猫”的布瑞恩·斯塔夫

●“野猫”、“时侠”将于《逐星女》中登场

担任《逐星女》制片兼编剧的杰夫·琼斯此前在媒体访谈里透露过“正义会社”将会在《逐星女》中登场，此前就有消息称乔尔·麦克哈尔将出演“逐星男”西尔维斯特·彭伯顿。在最近又有了新的演员宣布加盟本剧，小路易斯·费里格诺将出演“正义会社”的重要成员“时侠”雷克斯·泰勒，布瑞恩·斯塔夫将出演“野猫”泰德·格兰特。本剧将于 2019 年播出。

本期推荐美漫

●漫威：龙女（Daughters of the Dragon）

和其他著名的超级英雄组合比起来，“龙女”对多数漫画爱好者来说可以算得上是闻所未闻。这个组合的成员也不是什么一线角色，分别是和铁拳有着密切联系的日裔女剑士科琳·荣（Colleen Wing）以及从警察转行为私家侦探的米斯蒂·奈特（Misty Knight），要不是多亏 Netflix 拍摄的《铁拳》和《卢克·凯奇》电视剧里给这两位角色安排了一些戏份，这两位女性超级英雄在国内的认识度就更低了。





但知道的人少并不代表着没意思，由这两位女英雄组成的超级英雄组合“龙女”起源于 1997 年的《漫威组队》（Marvel Team-Up）64 期，自此之后两位女英雄时不时就会以这个组合的名称集体行动，而今年推出的新连载里，这两位女英雄再度携手合作，对抗的则是一个神秘的组织，使用中日混合的哲学概念蒙混青少女，又雇佣飞车党作为保镖，更是擅长使用歌舞伎机器人作为防守设施，风格混杂的程度和两位女英雄的特点相映成趣。看腻了传统人气英雄的冒险套路，来看看这两位二线英雄更为“接地气”的行侠仗义经历，可能会让大家找到一些新的乐趣。

锤头鲨情报部
HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：余烬
美编：01



虽然《FF15》最后的"艾汀篇"DLC离我们还有一段时间，但《FF15》与《FF14》的联动任务已经与我们见面了。如果你有玩过《FF14》，在游玩这个联动任务时一定会为各种细节感到惊喜的。值得一提的是，在该联动任务的最后，诺克提斯有短暂地消失了一段时间，当再次出现时他喃喃自语道自己好像做了一个梦。虽然目前还没有《FF14》中追加《FF15》的联动内容的消息，但这个"梦"无疑成了一个暗示，诺克提斯会有一天前往艾欧泽亚吗？

来自异世界的冒险者
《最终幻想15》x《最终幻想14》联动任务介绍

即便田畑端已经离去，《最终幻想 15》的更新依然还在继续。而这一次，来自艾欧泽亚的猫魅族少女进入了《FF15》的世界中，并遇到了诺克提斯一行人。

如果你是一名《FF14》玩家，在游玩这个 12 月 13 日免费更新的联动任务时一定会倍感亲切。该任务中不仅仅有猫魅族少女、胖陆行鸟、鸟人族等诸多《FF14》中的元素，蛮神迦楼罗也会作为 BOSS 在任务的最后登场。当操控诺克提斯一行人去与蛮神迦楼罗进行战斗时，这种熟悉又陌生的感觉对于《FF14》的玩家来说非常值得体验。

在完成了该联动任务后，玩家能够获得以下奖励：

●新的召唤魔法"风的御使"，使用后将能够召唤出迦楼罗。

●四人全新的服装：诺克提斯——猫魅族服装、格拉迪欧蓝斯——鲁加族服装、伊格尼斯——精灵族服装、普罗恩普特——人族服装。

●在雅·吉梅处可以兑换商品，这里不仅仅有在空中发动攻击时伤害更大的"风神"系列和"旋风"系列武器，甚至还有"祖鸟的鸟喙"、"坚钢"等珍贵素材，也可以直接兑换 AP。

●"真迦楼罗歼灭战"（Lv.45）和"极迦楼罗歼灭战"（Lv.120）的挑战机会，每次成功完成后能够获得兑换雅·吉梅处商品所需要的素材——亚拉戈神典石。



▲四人的新服装。

流程说明



◎完成第四章的主线任务后，来到据点"休息站·卡帝斯"可触发名为"异世界的冒险者"的任务。剧情过后得知需要获得"基沙尔特选蔬菜"才能解救胖陆行鸟下的少女。

◎前往任务目标地点，与商店店员对话并在"重要物品"一栏中购买"基沙尔特选蔬菜"。回到胖陆行鸟处后发生剧情。

◎来到不远处的佩尔普特斯基地发生剧情，任务建议等级为 45 级以上，且白天才可触发。

◎进入任务后按照地点提示一路向前，途中需要跳跃平台往上方前行，找到雅·吉梅后发生剧情。

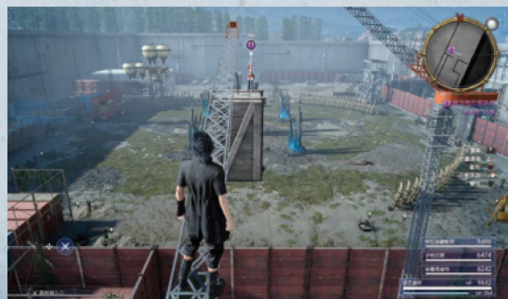
◎使用望远镜观察前方的场景，将镜头聚焦到水晶旁边的鸟人族请神者、远处右侧有红色纹路的球形传送装置、左后方的石像后即可完成调查。

◎剧情后打开大门，向着石像的所在地前行，顺路解决途中的敌人"迫击系统"。注意这种敌人在被消灭时会自爆。

◎前往传送装置所在地点，途中会遭遇鸟人族的袭击。到达目标地点后发生剧情，接下来需要去阻止请神仪式。

◎与仪式前的大门互动后发现上锁了，来到旁边的控制室中对大门进行解锁。一路打开大门并来到目标地点后发生剧情，之后会与迦楼罗进行战斗。

◎和《FF14》中类似，迦楼罗在半血之后会飞向场边放出疾风冲击波，并再次回到场中发动分身之术，之后会出现剧情杀。剧情之后直接按下 L2/LT 键进行召唤即可直接获得胜利。

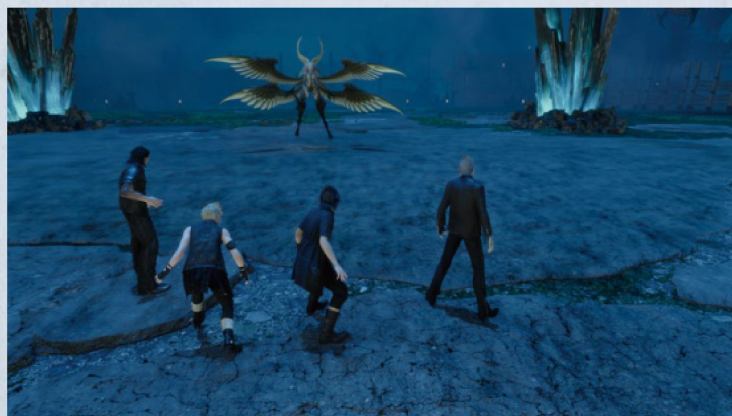


极迦楼罗歼灭战获胜指南

在成功完成该联动任务后，将能够挑战敌人等级为 120 级的“极迦楼罗歼灭战”。由于完成该任务后所获得的亚拉戈神典石依然为 1 颗，因此该任务和“真迦楼罗歼灭战”的区别仅仅只是挑战难度。如果是想通过刷的方式来获得亚拉戈神典石，也不太建议来刷更难的“极迦楼罗歼灭战”。

由于敌人的等级达到了 120 级，因此在挑战之前尽量保证自己队伍的平均等级越高越好。其次保证诺克提斯能够召唤真幻影剑，能够突破伤害上限的攻击可以在迦楼罗倒地时对其造成大量伤害。最后准备好尽可能多的万灵药和高级万灵药，对于本作来说，只要可以使用道具进行回复且道具数量够多，就能够将敌人“磨死”。另外，与迦楼罗的不少战斗都需要在空中进行，建议装备雅·吉梅处兑换的“旋风”系列武器，在空中进行连击时注意使用空中垫步来保持攻击的节奏。

如果你有在《FF14》中击杀过迦楼罗并清楚它的行动模式，在《FF15》中进行击杀并不算太困难。进入战斗后利用变移破解和空中垫步反复对迦楼罗进行攻击，一段时间后迦楼罗会从场中消失来到场地边缘放出疾风冲击波，此时需要躲在场地中的柱子后方来进行躲避。迦楼罗飞上天后会在地上留下不少风团般的“刚羽”，此时可以考虑直接使用格拉迪欧蓝斯的大范围技能迅速清理掉。如果有遗漏再控制诺克提斯瞬移过去进行清理。当迦楼罗从空中回到地面后会放出两个分身，建议无视两个分身，集中对 BOSS 进行攻击。在追击迦楼罗的过程它一般会飞到高空中，利用变移破解追上去，并通过空中垫步在高空反复攻击迦楼罗。高空中的迦楼罗会在一个振翅之后往下方放出刚羽，并俯冲而下。看到这一杀招的前置动作后建议选择自由落体到下方一段距离进行躲避，待迦楼罗俯冲到下方后再进行追击。放出的刚羽同样建议利用格拉迪欧蓝斯的技能进行清理。当迦楼罗悬浮在高空时，开启真幻影剑进行追击能造成大量伤害，有一定概率将迦楼罗击落并在地面陷入硬直。此时使用幻影剑技能并尽可能造成伤害即可。见招拆招，并利用道具进行回复，击败极迦楼罗并不算太困难。



亚拉戈神典石的获得

在完成了该联动任务后，可以在雅·吉梅的商店处使用亚拉戈神典石交换各种武器和素材。亚拉戈神典石的获取，主要是通过击杀迦楼罗来获得。不过每次成功击杀后获得的量都很少，需要重复多次后才有可能换到所需的武器或素材。其实在该联动任务的地图中也藏有不少的亚拉戈神典石，仅仅需要前往目标地点拾取即可获得大量的亚拉戈神典石。



上图标注出了三处拾取地点，这三处地点每处都可以拾取到 30 颗亚拉戈神典石。不过要想到达拾取地点并没有那么容易，下文会详细说明。

◆地点1



▲从吊车尽头的木箱平台上，跳跃加变移破解即可到达下方拾取点所在箱子平台。

◆地点2



▲从如图位置掉到下方区域，即可在区域中发现拾取点。

◆地点3



▲从如图位置跳跃加变移破解来到对面平台。



◀从该平台中的缺口处掉落，掉落的期间使用变移破解到达下方对面的平台。



▲利用箱子跳到上方的平台后即可发现拾取点。



主机游戏外的另一个战场——聊聊PC上的那些数字发行平台

对于主机玩家来说，实体版受到数字版冲击这件事实际上是近几年才发生的新鲜事，但对于 PC 玩家来说，由于盗版以及硬件问题，PC 游戏其实早已走上了数字发行的道路。一些比较有远见的第三方，诸如育碧、EA、暴雪等早已设立了其专属的数字发行平台，“死活不数 3”的“阀门厂”Valve 更是凭借着 Steam 成为了业界的一大巨头。然后在最近，随着 Bethesda 和 Epic 的加入，这个战场开始变得更加的混乱。特别是后者，凭借着强大的财力和政策有望成为 Steam 未来的一个强有力的竞争者。这期就让我们来聊聊这个主机战场外的另一个战场。

创造了一个时代的“蒸汽”——Steam



上线时间：2003年9月11日
母公司：Valve
是否对应国服：是
网站首页：store.steampowered.com

介绍

大概连 Valve 的创立人加布·纽维尔自己都没有想到，建立初衷只是为了更好地上传游戏补丁的 Steam 能成长为一个营业总额超过 43 亿美元、用户总数超过 1.5 亿的业界利维坦。在最开始的设想中，这个平台的最主要功能为自动更新游戏，并集成了反盗版以及反盗版系统。这也不难理解 Steam 在 2003 年的第一个测试版本是跟随着《反恐精英 1.6》上线的，而在正式上线后的前两年，Steam 上能玩到的游戏也只有 Valve 自己的游戏。



■由雪乐山开发的对战平台“World Opponent Network”算是Steam的前身。

然而在 2005 年的时候，这一切都改变了，Valve 开始和第三方游戏发行商签约并为他们提供在线游戏销售的服务，与此同时，他们自己的一些大作，诸如《半条命 2》的 PC 版也开始在 Steam 上发售，本作也是同时第一款需要 Steam 客户端才能运行的游戏。虽然期间出现了不少问题，诸如服务器拥堵、软件所有权等，但 Steam 一直在稳步前进。随着在 2007 年越来越多的游戏发行商以及开发商开始在 Steam 上销售他们的游戏，Steam 的注册用户越来越多，平台上的游戏也越来越多，并逐渐成长为如今可只手遮天的在线游戏销售平台。



■《Rag Doll Kung Fu》虽然素质不高，但它可是登陆Steam的第一款第三方游戏。

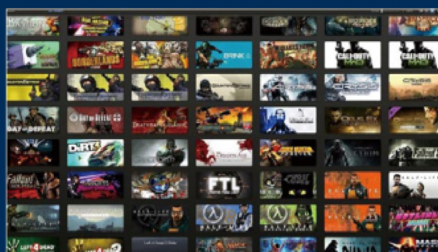
在 Steam 大获成功后，在它之后出现了不少模仿者，但无论后来者如何优秀，都难以撼动 Steam 的地位。除了用户基数和运营资历这种需要时间才能积累的优势以外，Steam 巨大的游戏库也是其他对手所望尘莫及的。2012 年启动，直到 2017 年才关闭的“青睐之光”让很多因为宣传手段少而曝光率较低的游戏，诸如独立游戏，有一个展示自己的舞台。发行门槛的降低让大量优秀的独立游戏得以上架，但也导致粗制滥造的“游戏”数量变多，而实际上这个问题即便在“青睐之光”关闭后也没有多大的改善。作为顾客的玩家能够轻易在首页找到瞩目度较高的第三方大作和其他知名度较高的独立游戏，但其他素质不错，但却缺乏曝光度的游戏却只能被淹没在一堆垃圾游戏当中。

文编 三日月、沐枫 美编 雷普利

而随着时间的推移，Steam 的优势地位也显得越发不牢固，其中第三方的“叛逃”也是越来越严重：育碧虽然还在 Steam 上销售游戏，但实际上运行游戏时依然绕不过育碧自家平台 UPlay；EA 的 Origin 和动视暴雪的战网已运营多年，虽然游戏不多，但鉴于旗下游戏用户多，而且多只在自家平台发售，也是一股不容忽视的力量，后者的《COD 黑色行动 4》PC 版今年已经是战网独占游戏；Bethesda.net 虽然年轻，但《辐射 76》已经开始尝试脱离 Steam。

在这群“后来者”中，最强大以及最年轻的无疑是 Epic Games Store，他们不光拥有当今业界最受欢迎的现象级游戏《堡垒之夜》，而且在 Steam 调整过分成比例后，Epic 也显得更加大方。Steam 在 12 月初公布了最新的分成制度，游戏卖得越多，开发者的分成比例越高。这一举动引起了独立开发者的不满，而 Epic Games Store 则是只收取销售额中的 12% 作为收入而已，其中的差距可谓是高下立见。

不过这些业界大佬之间的博弈和作为顾客的玩家没什么关系，该买的游戏我们还是会买，每年特卖时砍的手还是会被砍。从用户体验来看，Steam 依然是国内用户购买正版 PC 游戏的最方便的途径之一，支持微信以及支付宝支付对于国内用户来说非常方便。虽然由于不明原因，国内大部分地区的用户在使用正常手段浏览 Steam 商店时会遇到困难，但即便如此，Steam 的用户体验依然比隔壁 UPlay 和 Origin 要好不少。



怀旧玩家的乐土——GOG



上线时间：2008年
母公司：CD Projekt
是否对应国服：是
网站首页：https://www.gog.com/

介绍

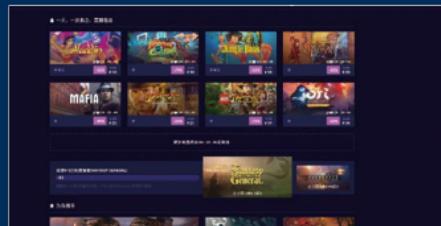
对于大部分中国玩家来时候，GOG（Good Old Games）这个平台的知名度远远不如 Steam。反而 GOG 背后的母公司 CD Projekt 更为人熟悉，这可是缔造了知名角色扮演游戏“《巫师》系列”的开发商。实际上，GOG 和 Steam 在规模上的差距非常大。根据 2017 年年底的一次财报，GOG 的收入还不如《巫师 3》和其 DLC 的总销售额，要知道前者在 2017 年时已经上线了 9 年，而后者则已经发售了两年。

和它的名字“Good Old Games”一样，GOG 的最大特色在于平台上会销售数量繁多的老游戏。作为一个从 2003 年起步的发行平台，Steam 的游戏数量非常多，然而老游戏的数量却很少。而且这些游戏大多没有经过优化，在最新的操作系统上会出现各种各样的奇怪问题。另外要知道对于那些老游戏来说，它们原来的开发商和发行商可能已经被收购或者不复存在，版权问题有可能会变得非常的错综复杂。在这个环节上 Steam 基本处于放任不管的状态，极少数比较厚道的发行商会对老版游戏进行修复然后再上线，更多的是直接把原版搬来然后开卖。因此 Steam 上的大部分老游戏都会出现各种各样的运行问题，而除了运行问题以外，游戏内容以及资料片缺失的问题则更加严重。例如 2001 年发售的角色扮演游戏《地牢围攻》，其 Steam 版不光运行问题百出，并且缺失了资料片《阿拉那传奇》，甚至连通关动画也被删掉，玩家打赢最终 BOSS 后会立即跳回到标题画面。而玩家一旦遇到这种问题就只能指望现在的发行商良心发现然后进行修正，要不然就只能认倒霉了。

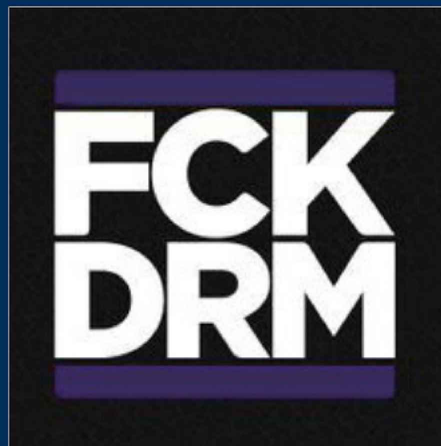
而 GOG 却不一样，他们会将老游戏的一些老 BUG 修复，或者重做那些分辨率较低的游戏素材，使其能更好地在最新的操作系统上运行，另外他们还会将老游戏那些错综复杂的版权问题解决。因此玩家在 GOG 上找到的老游戏大多都是比原作更好，更适合现在机器的“完美版本”。玩家甚至可以通过社区来提名自己想玩到的老游戏，只要得票够多，玩家想玩到的游戏就有可能登陆 GOG。

GOG 另一个吸引玩家的地方在于反 DRM。DRM 全称数字产权管理（Digital Rights Management），其根本目的是为了反盗版，但施行的手段不怎么人性化：玩家在购买了游戏后，还需要验证自己的所有权才能进行游戏。一旦 DRM 出现问题，或者发行商倒闭，玩家购买过的游戏就会变成不能游玩的废品。更具讽刺意义的是，以牺牲用户体验为代价来保护发行商利益的 DRM 实际上并不能提供多大的保护。例如 2017 年年初发售并采用了 DRM 的《生化危机 7》在 PC 版发售后不久就被破解。Steam 上的游戏大多自带 DRM，或者类似 DRM 的机制。举个比较极端的例子，如果哪一天 Valve 倒闭（虽然不太可能）的话，玩家在 Steam 游戏库上的所有游戏都会立即变成废品。

GOG 上的所有游戏都是反 DRM，这就意味着即便 CD Projekt 倒闭（这也不太可能）了，玩家依然可以游玩已经购买到的游戏，甚至将其分享给朋友。这种操作作为顾客的玩家自然是喜闻乐见，然而对于大厂商来说就不是了。因此我们很难在 GOG 上看到除了 CD Projekt 自家以外的大作，另外 GOG 的游戏准入制度比 Steam 要严格不少，这样做带来的好处就是你不会在 GOG 上看到粗制滥造的游戏，坏处就是游戏的总数量会大大减少。



平心而论，对于老玩家、主机玩家以及 UCG 的大部分读者来说，GOG 实际上是一个比 Steam 更加便利的平台：自带中文，你可以在上面找到很多价格公道并且能够运行的老游戏，优秀的独立游戏也会选择 GOG 作为登录平台之一，不需要担心 DRM 问题，支持国内支付平台支付，打折的力度也令人满意。对于一个想时不时玩一玩老游戏怀旧一下过去的玩家来说，和 Steam 相比，GOG 的确是最好的选择。



茁壮成长的土豆——UPlay



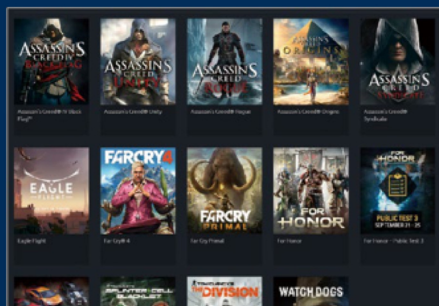
上线时间：2012年7月3日
母公司：育碧
是否对应国服：是
网站首页：https://UPlay.ubi.com/

介绍

对于主机玩家来说，UPlay 大概是使用率最高的平台之一，因为只要玩家玩过哪怕一个育碧旗下的游戏，都会在不知不觉间和 UPlay 扯上关系。和其他平台专注于售卖游戏不同，UPlay 是一款集售卖游戏、数字版权管理、多人游戏和用户服务的客户端。如果光从“跨平台”这个角度来看，UPlay 可谓是业界里做得最彻底的一个，它集合了现有的几乎所有平台：主机中的 PS3、PS4、X360、XOne、WiiU、NS，移动端的 Android、iOS、Windows Phone、PC，甚至连 Facebook 都被包含进去。只要玩家在上述的任意一个平台游玩过育碧的游戏，玩家的账号都会自动生成并在 UPlay 上登陆。

育碧实际上在 2009 年《刺客信条 II》发售时就推出了 UPlay 服务，那时候的 UPlay 还比较基础。玩家在启动育碧旗下的游戏时，UPlay 也会同时运行。玩家只要在游戏中完成指定的行动就可以获得特殊货币“Unit”作为奖励。这听起来其实和微软的成就以及索尼的奖杯非常类似，然而不同的一点是，这个点数并不是单纯地用来炫耀或者展现玩家技术的虚构奖项，而是可以用来兑换育碧游戏内的虚拟奖励，或者更加直接地兑换成现实肉眼可见的利益：玩家花费 100 点数就可以以 8 折的价格在育碧自家的商城购买游戏。可惜的是，这个折扣功能暂时只能在育碧商城使用。

随着育碧游戏阵容的进一步增加，UPlay 实际上是一个非常便利的平台。对于那些对成就或者奖杯没什么追求的玩家来说，育碧点数的吸引力无疑更大，而且由于其强大的同步能力，在不同游戏中获得的点数其实是共用的，玩家很容易会在不知不觉间成为这个系统的“忠实用户”。哪怕你之前只玩过特定平台的育碧游戏，之后你再玩其他平台的育碧游戏时，你依旧能够享受到育碧点数所带来的福利。



然而就和它们游戏自家的服务器类似，UPlay 本身存在着很多问题。主机玩家可能顶多就只会遇到一些诸如在线游戏连接困难的小问题，但对于 PC 玩家来说，UPlay 并不算好。在 UPlay 刚开始推出的时候，UPlay 被当成了一个类似于数字版权管理的存在，玩家需要全程联网才能游玩育碧游戏。而在游戏中途如果不幸断线，那么游戏会强行退出甚至回档。鉴于育碧服务器的不稳定性，这个功能在推出后就获得了来自玩家以及媒体的一致差评。而这个功能也在之后被删除，虽然强制在线的游戏依然存在（例如以联机为卖点的《全境封锁》以及《荣耀战魂》），但至少在游玩纯单机游戏时，玩家已经不需要担心网络的问题。

和育碧本身颇富争议的“公式化开放世界游戏”类似，关于 UPlay 的批评从它诞生开始就没怎么消停过。首先 PC 端上的育碧游戏启动时依然绕不过 UPlay，那就意味着所有 Steam 玩家在游玩育碧游戏时都需要同时启动两个客户端（Steam 和 UPlay），其次依旧是那个老问题，UPlay 的服务器一直没有稳定过。服务器问题在国内更加严重，根据地区和网络运营商的不同，这个问题的严重程度也会不同。

总体而言，UPlay 还不是一个能让所有人都能称心如意使用的平台。实际上 UPlay 在近年来的改进依然有目共睹，昔日的连接以及下载问题虽然还没有完全解决，但已经比当初要改善了很多。作为最早正式进入中国的欧美第三方游戏厂商之一，育碧旗下的 UPlay 在使用和支付上对于中国用户都相当亲民（除了服务器）。假以时日，这个多功能且跨平台的 UPlay 或许就能够兑现它的潜力。



■国内想正常登陆UPlay并不是一件容易的事。

能否浴火重生？——Origin

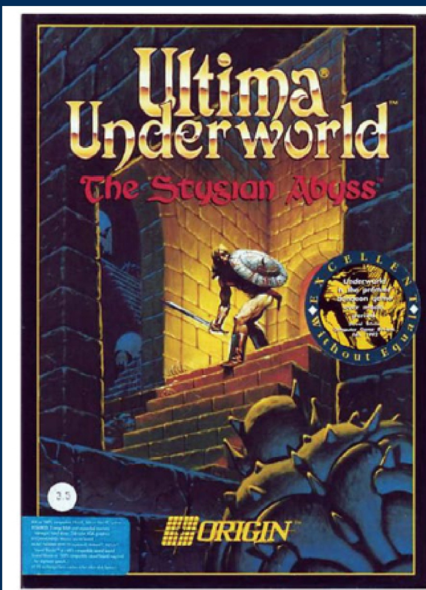


上线时间：2011年6月3日
母公司：EA
是否对应国服：否
网站首页：www.origin.com

介绍

说到 Origin 大家更多的会想到那个被称为“烂橘子”的电子游戏商城，但是实际上在上个世纪它还有更重要的一层意义，那就是“Origin Systems”。Origin Systems 是理查·盖瑞特与其父亲与兄弟创办的公司，而其主打作品就是那个与“《巫术》系列”齐名，被认为是近代角色扮演游戏开端的“《创世纪》系列”。由于这家公司的强劲表现，在 1992 年 EA 将其收购，但自从被收购后 Origin 就与 EA 的公司文化产生了排异反应，期间可谓一路坎坷，1999 年 EA 虽意将 Origin 改组为纯网游工作室，但因作品的连续失利导致 EA 逐渐放弃 Origin，最终 2004 年 Origin 工作室解散只剩下一枚曾经荣耀过的商标。

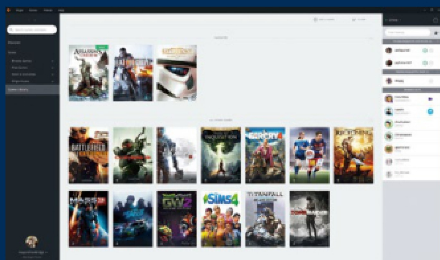
随后在 2006 年数字游戏曙光初现，开始转型为数字销售平台。就是在此时，EA 也摩拳擦掌开始认真审视数字游戏的未来。不过彼时数字游戏还并非如今这样普及的东西，一方面一旦和“数字版”几个字沾边往往和“盗版”挂钩，这个刻板印





象就会挥之不去，另一方面实体零售商还强健的年代，谁敢用数字下载游戏动他们的蛋糕简直是痴人说梦，但在此时 EA 顶着反对声推出了他们自己的“EA Downloader”，而在其达到 1.0 版时 EA 优化了其界面表现为其增加了试玩、演示视频等新功能，并把这个充满纪念意义的新版本重新命名为“EA Link”，该版本成为了日后版本的基础。

时间到了 2007 年 9 月，EA 将这一服务拆分为“EA Store ”与“EA Download Manager”，其中 EA Store 负责游戏的购买，EA Download Manager 负责游戏的下载。比较有意思的是 EA Store 就像是最初决心决心妥协的产物，其中包含了数字游戏产品的销售同时也包括了旗下游戏主机游戏实体版的邮购服务，虽然 EA 强调数字版是“获取最新游戏的最佳方式”，但实际上两头讨好的样子已经没有了当年即使与实体零售商对着干，也要推广数字下载的霸气了。之后时光飞逝 2011 年 EA 终于将“购买”与“下载”两项功能合并，而这个全新的平台就是我们熟悉的“Origin”，虽然曾经那个辉煌的品牌已灵魂不在，但它还是回到原点在灰烬中以另一个方式重生了。



整体来说 Origin 是一款服务于 EA 游戏的平台，最初 EA 一部分游戏也在 Steam 发行，但自从 2011 年 Origin 上线后 EA 强制本家游戏登陆自家平台，EA 也结束了与 Steam 蜜月期重新开始了自己的征程。近年来由于 EA 对于电子游戏发售平台的推广，Origin 的收入日渐上升，如今已经在 EA 的布局中占据着举足轻重的地位，而其中不同于其他平台同时也是重要增长项的服务就是 EA Access。

近年来无论是 Netflix 还是 Office365 都说明了一个好的订阅服务并非一个赔本买卖，而游戏界的订阅服务中 EA Access 无疑是其中一支举足轻重的力量，2017 年底 EA 因为《星球大战 战场前线 II》的影响被推到风口浪尖，美国新税法调整后更高的税额也让 EA 雪上加霜，然而在这个当口 EA 的股价不仅没有回落反而还强势上扬，其根本就在于投资者对 EA“EA Access、数字游戏下载、DLC 下载”未来盈利的预期，这项用少量金钱即可畅玩 EA 多部大作的服务被投资者们普遍看好，从实际盈利上看该服务也确实帮 Origin 抢到了先机，相信长远来看 EA 定会继续坚持依托 Origin 的游戏数字化道路，并进一步大力推动主机与 PC 端订阅服务的普及。

最后从实际使用来看，Origin 在体验上并不能说做得很好，尤其在中国其被称为“烂橘子”不无道理，首先没有中国服务器就决定了其下载速度注定不快，开开心心买了游戏却完全下不动甚至打不开客户端都时有发生，有时需要更改 hosts 才能开始下载实在不是很便利。而下完游戏后噩梦才刚刚开始，由于远程连接外国服务器使得许多要求网络的游戏延迟过高，几乎处于“没法玩”的状态，不禁更添烦恼，总体来说 Origin 在中国的本土化体验还任重而道远。



历久弥新的业界老兵——战网



上线时间：1996年11月30日
母公司：Activision Blizzard
是否对应国服：是
网站首页：www.battlenet.com

介绍

与 Steam 和 Epic 商城不同，它们在兼顾着自家游戏发行的同时也是其他游戏的数字发售平台，而战网则几乎一直坚持只对自家游戏提供服务，这也和战网最初出现的初衷相符。早在 1996 年笨重的电脑与复杂的线缆让游戏局域网联机都十分困难，玩家们急需一个方式能与其他玩家一同游戏，于是“战网”是伴随 1996 年伴随《黑暗破坏神》一同登场，它的目的也很简单就是为《黑暗破坏神》提供联机服务而出现。



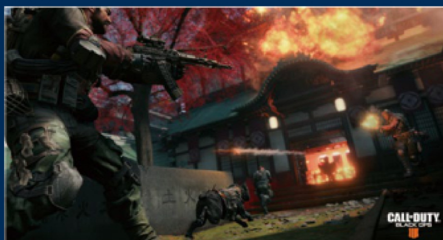
它在使用方法上十分简单，一个玩家建立服务器其他玩家加入即可达成联机，在这个拓荒时代许多东西并不完善，在这其中颇为奇妙的是暴雪并没有像如今这样提供大规模的服务器来组织玩家间的联机，而是仅仅只配备了一台电脑为几十万玩家“牵线搭桥”，实际上几乎全部计算都是在玩家的电脑上完成的。这对于早期的游戏来说是可行的，但玩家间物理距离、网络质量、电脑性能参差不齐得到的联机效果也参差不齐，并且更重要的是全部文件都存放在本地催生了大量修改器的出现，极大地阻碍了游戏公平，虽然这是一种有效且低成本的联机方式，但暴雪还是在其中吃到了不少教训，由此



它们决定为玩家提供更好的联机服务。

到了1998年的《星际争霸》发售后游戏引入了CD-KEY的概念，登陆战网时游戏会验证这惟一的CD-KEY，这为每位玩家都增加了惟一的识别码，当玩家在社群中进行一些不良行为时，暴雪可以根据CD-KEY定位该玩家并封禁。而2000年的《黑暗破坏神2》则开始用服务器托管玩家游戏的资料，基本杜绝了存档修改的问题，最刚开始联机的乱象基本被终结，战网也在此基础上完善并添加功能。

到了2009年老的战网已经无法跟上时代要求，暴雪推出了战网2.0计划，这是一次大的整合与优化，在此之后几乎所有的暴雪游戏都整合到了战网2.0上，本来麻烦的各个独立账号被一个统一的暴雪账号所取代，并且这次改造包括了改进的匹配机制、天梯系统、跨游戏聊天系统等进化，整个暴雪体系内的游戏管理与连接更加方便。不过由于去除了聊天室、添加好友需实名、没完成战队系统等原因，战网2.0在最初出现时并受到了不少玩家的口诛笔伐，不过随着不断更新，战网2.0的细节不断完善并一直运营至今。



在当今这个时代，即时战略与大型多人在线游戏逐渐日薄西山，暴雪曾经的荣光已经有渐渐散去的趋势，过去慢工出细活的磨游戏，并为玩家提供足以长期游玩的精品游戏的思路依旧有它的独到之处，但在一波波大作冲击下，玩家的目光很难再像以前一样只聚焦于个别几个游戏上，实际上这一策略的实际效果略有下降，目前将外部游离的玩家“带进战网”并重振战网的影响力是当务之急。

暴雪在最初尝试了将其他游戏并入暴雪战网的方法，但给予厚望的《命运2》并没有能够取得成功。但这不代表该计划的破产，近期暴雪将自家兄弟的大人气作品《COD黑色行动4》并入战网，以拉动战网的玩家数量。配合新的“大逃杀”式玩法虽然没有传统的单机模式，但仍成为了系列首发三日内“游玩人数最多、平均游玩时长最长”的作品，并且不出意外《COD》仍会以一年一作的方式不断推出，有了新鲜血液的不断涌入战网，在下一部暴雪游戏出现之前，战网仍会爆发出极大的活力。

最后在体验上不得不提的是，暴雪是厂商中较早积极进行中国本地化的公司，与中国网易合作后，暴雪旗下的游戏不少都设有国服，战网被引入后避免了不少游戏连接外服延迟低的问题，且在旗下游戏中文化与引进方面也有比较积极的态度。

开启新的航路——Bethesda.net

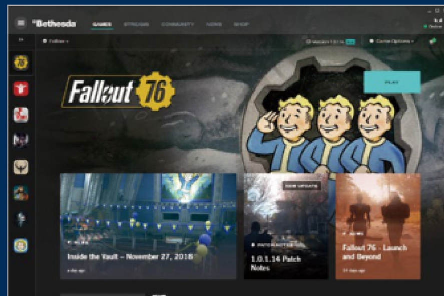
Bethesda™

上线时间：2016年
母公司：Bethesda
是否对应国服：否
网站首页：Bethesda.net

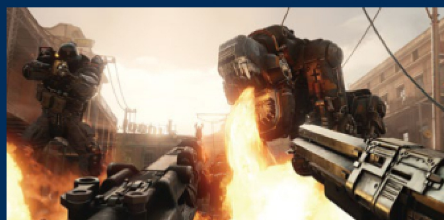
介绍

近期《辐射76》将独占Bethesda.net引发了不少人的关注，实际上Bethesda营销主管Pete Hines立刻出来澄清，并不是以后Bethesda的所有游戏都不会登陆Steam，《辐射76》是一款网络游戏，他们希望这款游戏在他们自己的平台下能够给用户带来最好的体验，假使委托第三方这种体验是很难做到的。这一套公关做的冠冕堂皇，把自己的后路留足了，然而这一套说辞到底有没有可信度，相信玩了《辐射76》的玩家大概心里大概已经有数了。

Bethesda并不缺乏精品游戏，但这些游戏往往做了别人的嫁衣裳，只要还依附于Steam一天Bethesda就要向Steam支付一份抽成费用，从长期来说这对公司的发展是不利的，只有发展自己的平台才能摆脱寄人篱下的窘况，或许Bethesda.net是Bethesda长远发展的必然产物。



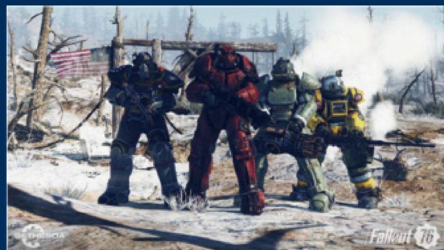
但仅仅只是一个平台还不够，固定消费的玩家才是其立足的根本。从历史长河中来看Bethesda似乎是一直都以一个单机专家的样子示人，即使在游戏网络化比例如此高的今天Bethesda依旧固执地坚持着它的单机游戏路线，过去其优秀的游戏产品线已无需多言，近几年Bethesda也为我们带来了《掠食》、《德军总部2 新巨人》、《邪恶深处2》这样注重单机内容的作品，这诚然是Bethesda的与众不同之处，但一款单机游戏毕竟能够吸引玩家



的时间是有限的，让玩家选择Bethesda.net并产生持续的消费才是当务之急。

如今服务型的长卖游戏兴起，在《彩虹六号 围攻行动》之于Uplay、《FIFA》之于Origin、《守望先锋》之于战网，这些服务自家游戏的平台，都有着它们拳头级别的服务型在线游戏产品，一个好的长卖产品能让用户对产生持续地黏着力，并增强玩家对整个游戏品牌的认同感。在紧缺这样一款产品的情况下，开发一款全新的多人在线需要太长时间，与其孤注一掷浪费宝贵的时间进行一场博弈，不如依靠现有游戏素材与品牌开发一款作品或许是最为保险的选择，于是在这个当口Bethesda突然推出《辐射76》这样一部游戏时，其意义就不那么难理解了，或许Bethesda真正想要的只是一款“只属于ethesda.net”且“能抓住玩家”的游戏，虽然这不见得是一次成功的尝试，但至少是Bethesda为了Bethesda.net帝国的发展布出的一颗试探性的棋子。

总体来说，目前的Bethesda.net在一众游戏商城中拥有着较为强大的单机阵容，不过鉴于其中不少阵容在Steam上也能找到，Bethesda.net还没有一个强大的并只属于自己的优势。而在实际体验上，Bethesda.net做的也是平平，尤其是对于《辐射76》这样一款网络要求不高的网络游戏都不能很顺畅的联机，这问题值得反思，对于Bethesda来说走出网络时代适合自己的路还任重而道远。



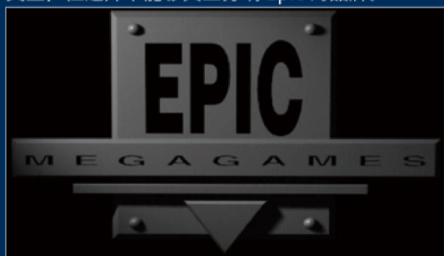
引擎起家的挑战者——Epic Games Store



上线时间：2018年12月6日
母公司：Epic
是否对应国服：否
网站首页：www.epicgames.com

介绍

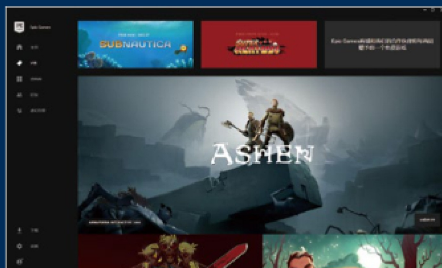
Epic 如今已经是一家玩家耳熟能详的公司了，其“虚幻”引擎在游戏业界几乎无人不知无人不晓，不过这家公司早期并不像现在这般风光，别说成为承载游戏发行的巨型航母，1991 年最早 Epic 名为 Epic MegaGames，在那时这家公司连游戏界的小舟都算不上。当时这家公司更加像一家游戏投机公司，他们的游戏产品几乎遍布了过去所有火爆的游戏类型，弹珠台游戏、益智游戏、飞行射击游戏、横板动作游戏乃至即时战略，虽然接连转换着游戏类型，但这并不能够真正打响 Epic 的品牌。



不过事情很快迎来转机，随着 id 推出《毁灭战士》与《雷神之锤》打开主视角射击游戏的黎明后，Epic 的几个创始人终于知道了自己要做什么了，Sweeney 打算创造一个超越对手的游戏引擎；Bleszinski 和 Schmalz 打算利用这款引擎打造一款主视角射击游戏来展示这款引擎的力量；而 Rein 则负责营销与整个公司的运营。

由此 Epic 的创始人 Sweeney 在 1995 年在自家车库里开始了这个伟大项目的第一步，但实际上这个项目并没有想象中那样顺利。到了 1998 年开发资金已经见底，然而无论是游戏还是引擎都没有完成，无奈他们只能先从游戏内容砍起以求产品快速上市回笼资金，一些还未完成的关卡与武器被砍，不过地图编辑器、编码语言、虚幻脚本、虚幻编辑器在 Sweeney 的坚持下被保留下来了，而这个决定极大地影响了这家公司的走向。

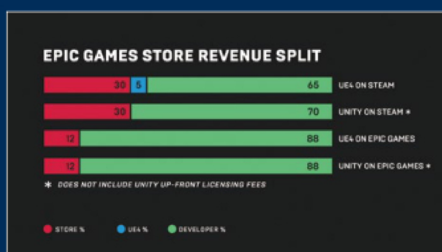
1998 年 5 月 22 日的《虚幻》与其后的《虚幻竞技场》都给人留下了深刻的印象，而其身后最重要的功臣便是自主研发的“虚幻引擎”，市面上终于出现了一款能够和“雷神之锤引擎”分庭抗礼的游戏引擎。而 1999 年后 Epic MegaGames 更名为 Epic Games 并将这个名称沿用至今，其引擎也随着公司一同进化。而后 Epic 的故事我们也熟悉了，在 2006 年的《战争机器》近乎成为次世代游戏画面的教科书，Epic 与其强大的游戏引擎一起走向了成功，许多游戏优秀的画面背后都有着虚幻引擎的功劳。



而如今 Epic 终于打开了其征程上的新篇章——成为游戏数字发售平台。

事实上成为发售平台并非推着小车兜售商品那样简单，Epic 要干的事是建立一座百货大厦，其中有两个重要事情要做。其一便是找到 " 货源 "，Epic 祭出的第一张牌就是十分诱人的分成比例，游戏的利润 88% 都归于游戏制作者，而 Epic 只收取其中的 12% 用于运营。

事实上没有比较就没有伤害，近期 Steam 调整了游戏分成政策，当游戏销售额超过 1000 万时，超过该数额的部分会以 75%/25% 的比例分成，如果超过 5000 万这一比例会上调到 80%/20%。这一分成比例相较之 Epic 的 88%/12% 显得不是那么有吸引力，或许大型游戏厂商考虑到用户基数还会选择 Steam，但对于独立游戏工作室，Steam 这样的调整使得他们长时间的积怨都爆发出来，高销售门槛将他们永远钉死在原本 70%/30% 的分成比例，Steam 不仅没有帮助较为弱势的独立游戏工作室获得更为合理的收入，反而“让富人更富”，事实上独立游戏《卡德洞窟》的制作人公开表示，他在 itch.io 上同样售卖游戏甚至比 Steam 赚的还多，如果有得选 Steam 并不算很良心的平台。



独立游戏固定用户群体不多且销量也不算很高，平台较高的抽成只能对他们来说是雪上加霜，当其他分配更诱人的平台出现时，这些独立游戏制作者会作何选择其实不难想象,实际上就在最近《行尸走肉》最终章、《Satisfactory》已经完全转移至 Epic 商城，《反叛星系 法外者》也会在 Epic 商城限时独占。而在此之上 Epic 还祭出了第二张牌——使用虚幻 4 引擎再减免 5% 的引擎抽成，这是 Epic 的独特优势，在短时间内预算的缩减能够增加商城吸引力，而在长远来看制作人一旦使用并熟悉上了虚幻引擎时，考虑到学习时间成本制作下一作也很可能会采用虚幻引擎，这件事本身无疑能够提高 Epic 品牌本身的黏着力，使更多优秀的游戏附着于 Epic 商城之上，而不是游离于各平台之间。这两张牌打下去在运营前期 Epic 无疑会成为独立游戏工作室青睐的对象，并孕育出不少优秀作品，而这可能会成为这座“百货大厦”前期发展的坚实基础。

而对于 Epic 商城来说，第二件重要的事情就是找到顾客。在这方面 Epic 也准备了两张牌，商城每个月都会赠送两款免费游戏，且目前完全无需任何付费订阅服务注册即领，如此低的门槛让人很难说不。另外 Epic 自己的《堡垒之夜》注册玩家已经超过 2 亿，如此超人气的 IP 不在 Steam 也不在 Uplay 而只在 Epic，毫无疑问这是一张王牌，无论想不想要 Epic 商城它都是在 PC 安装《堡垒之夜》的前提，而这些安装了游戏的玩家都会成为潜在用户，而对于用 PC 以外设备游玩《堡垒之夜》的玩家也已经注册了 Epic 的账号，为了领取每个月免费赠送的游戏也可能在潜移默化中转为 Epic 商城的顾客。在现在 Epic 商城的顾客还比较匮乏，但由于基础良好相信会有较快的增长。

总体来说目前 Epic 商城已经具备成长起来的良好基础，不过在整体体验上，游戏阵容还比较匮乏、商城功能较为简单的问题依旧挡在 Epic 的面前，另外 Epic 商城对中国玩家也比较不友好，在最新测试版客户端中众多游戏无法在中国地区游玩或领取，将来无论有多好的游戏加盟这都是 Epic 诚待解决的问题。

结语



除了上述这些平台外，Steam 所面临的对手还有免费实时通话软件 Discord，它虽然是“半道出家”，但凭借着惊人的用户基数（一亿五千万）、收入分配和更加个性化的用户服务，说能够掀翻 Steam 还言之过早，然而 Discord 无疑有这个潜力成为 Steam 的竞争者之一。再加上 Epic 商城的加入，数字发行平台之间的竞争会变得更加激烈。当然了，对于作为客户的玩家来说，有竞争才有进步，这都是好事一件。

文编 马修 美编 雷普利



师承前辈，启迪未来

——诞生于20年前并影响至今的主机周边们

这两年游戏领域的怀旧风劲吹，原汁原味的怀旧游戏和致敬经典的独立游戏，让像素风横版 2D 游戏再度大量回归；而主机上，继任天堂的两款迷你主机后，SNK 和索尼也在 2018 年先后推出了迷你 NEOGEO 和 PlayStation Classic 并都取得不错的成绩。那么作为 2018 年最后一本《游戏机实用技术》（各位拿到的时候已经是 2019 年了）。干脆也怀怀旧，盘点盘点 20 年前、也就是 1998 和 1999 年，那些一直影响至今的主机和游戏周边。

和怪物日常互动的开始——皮卡丘计步器

说到互动，电子游戏本身的乐趣其实就是基于互动，无论是单机游戏和预设的 AI 进行对抗合作，还是多人游戏与其他玩家的配合互动，可以说互动本身就是游戏区别于其他单向接受信息的娱乐方式的一大特色。那么皮卡丘计步器的互动又是什么意思呢？其实这种互动更多的是在游戏正常的冒险之外的交流。比如皮卡丘，你在游戏中正常的互动是你指挥它作战、培养它变强。但从 1998 年发售的初代资料篇《皮卡丘》（美版为《黄》）版开始，皮卡丘就能像动画中那样和玩家化身的主角进行日常交流，表现出开心、懒散、卖萌等等，到第六、第七世代更发展出了和所有宝可梦的互动，连最新的初代资料篇复刻版《宝可梦 Let's Go！》，都可以和皮卡丘、伊布进行更丰富的互动。

但是这种互动并非起始于《皮卡丘》，而是比皮卡丘更早一些、发售于 1998 年 3 月的皮卡丘计步器。这个计步器中，有一个皮卡丘，可以和它交流、照顾它，给它送礼物，听起来有点像当时很火的电子玩具拓麻歌子（当时被称为宠物蛋、电子宠物），但皮卡丘并不会进化成雷丘、阿罗拉雷丘等形态。但作为计步器这个小东西也有其自己的特色，就是带着计步器在现实中每走 20 步，就会获得 1 瓦特的电量，这些电量可以拿来给皮神买礼物，以及用来玩老虎机迷你游戏。

当然，这种照顾玩法并非是皮卡丘计步器原创，但和皮卡丘的这种日常互动，却在正式的游戏《皮卡丘》版中发扬光大，进而一步步进化至今，而皮卡丘计步器，则开创了“《宝可梦》系列”、乃至同类大型收集育成类游戏中与怪物（Monster）像宠物那样日常交流互动的先河。


■最新的《宝可梦Let' Go！》中，与宝可梦的交流更生动更有趣。



便携主机彩色时代正式来临/争议的世代中进化主机

Game Boy Color



■Game Boy Color，即彩色版的Game Boy，简称GBC。这部主机发售于1998年10月21日，最大的特点就是：彩色化了。

那么 GBC 是第一部彩色屏幕的掌机吗？当然不是，GBC 的老大哥初版的 GB，战胜的同时代竞争对手：世嘉 Game Gear 和 NEC 的 PCE-GT，以及更早些时雅达利的 Lynx、稍晚些的世嘉 Nomad，都是彩色屏幕的掌机，而且其中一些还自带光源。按道理说这么大的优势应该更受欢迎，但这些掌机却因为彩屏和光源带来了高昂的成本和极大的耗电量，成本问题不用说了，真金白银地花出去哪个玩家也得掂量；耗电量在今天可能不大在意，毕竟锂电池充电方便而且还可以接充电宝，但当时的掌机都是使用干电池的，不仅花钱买电池是额外的支出，如果碰到买电池不方便的时候连游戏都没法玩了，所以那个时候对续航时间的敏感度相当高。加上任天堂的 GB 有足够多且人气高的游戏（早期的《俄罗斯方块》、后期的《宝可梦》等），所以黑白无光源的初版 GB 接二连三地战胜了比自己强大的对手们。

然而到了 1998 年，很多问题已经解决得差不多了，相对于之前 GB 使用的 STN 液晶屏，拥有支持高分辨率、支持彩色显示、低响应时间、更高亮度等种种优点的反射型 TFT 屏幕的成本已经降下来了，技术的进步也使得其能耗大大下降，而 GBC 就是在这一年推出，以大众完全及受得起的价格，获得了近乎更新换代的体验，用 2 节五号电池游玩 20 小时的续航时间也让玩家没有因为获得更好的游玩体验而面临耗电的烦恼。

虽然 GBC 依旧是 8 位处理器，画面分辨率依然是 160×144，但因为换上彩色 TFT 屏幕，不仅游戏画面有了颜色，而且因为响应时间大大缩短解决了残影问题，使得画面非常清晰。加上本身亮度高，即使没有自带光源，在有光线的环境也可以很方便地找到合适的光源来游玩。而且在机能上，不仅为彩色显示改进了显存，还有了 8.388Mh 的双处理器模式。总的来说，不仅有颜色，机能还加强了。而且这个版本的人气也是超大，甚至不少玩家认为该 GBC 应该是 GB 系列的第二代主机，而不仅仅是初版的一个版本机型。

其实 GBC 并非是这一年 GB 推出的惟一新掌机，在 1998 年初，还有一部以自带背光光源为卖点的 GBL（Game Boy Light），因为只在日本发售，影响远不如 GBC，而且即便没有因为背光光源导致耗电量飙升，但在后续的掌机（不止任天堂掌机，还有万代、SNK 的）上，自带光源都没有被采用，真正让光源成为掌机的标配已经是后来的 GBA SP 了。相比之下，在最合适的时机推出的 GBC，简直可以称得上是顺天应时。

而除了将便携主机带入彩色时代，GBC 还有一点就是前面所说的世代中进化。按照当时以 CPU 位数划分世代的标准，GBC 显然是和 GB 是一个世代的进化机型，即便是双处理模式也是同世代，但之所以存在争议，是因为 GBC 自身拥有多达 300 多款专用游戏。从兼容性上说，GBC 可以游玩之前面向 GB 的全部游戏卡带，并且提供简单的配色方案；而 GBC 自己的游戏在初期则以同时在黑白 GB 和 GBC 上游玩为要求，所以画面显示的颜色倾向于柔和；但中后期的游戏便仅对应 GBC 了，画面显示也更加鲜艳，这部分游戏占全部 GBC 游戏的 70%。而这也是后来的 New 3DS、PS4 Pro、Xbox One X 这些公认的世代中进化的主机，所不具备的。

当然，20 年前的这款掌机，无论是世代中进化还是新世代主机都已经不重要了，真正值得纪念的是，这部掌机真正引领了便携游戏主机、乃至整个移动设备领域的彩色时代。



■系列第二作《宝可梦金/银》配合GBC，让玩家首次进入了彩色的宝可梦世界。

拉开六世代序幕的蚊香

Dreamcast

20 年前 GBC 的影响力可以说是相当大，事实上除了 GBC 以及前面提到的 GBL，SNK 也推出了著名的格斗掌机 NGP 和 NGPC，但因为对后世没多大影响所以这里也没收录。总之 1998 年整个便携主机市场都异常活跃，但那一年真正压轴的大事则是发生在 11 月 27 日，这一天，世嘉的第六代主机 Dreamcast（简称 DC）发售，而作为首部第六世代主机，其发售也意味着包括后来的 PS2、NGC、Xbox 的第六个主机世代，正式拉开了序幕。

DC 的全称 Dreamarena，来自 Dream Broadcast 的缩写，意为“传播梦想”，是日本的著名制作人饭野贤治（代表作《D 之食卓》）给起的名字。不过更多玩家更乐于称其为“蚊香”，因为一圈圈的螺旋形商标实在是很像蚊香。除了业界牛人给起的名，DC 的开机音乐也相当特别，聘请世界级的音乐家坂本龙一作曲，而坂本龙一也是接受了饭野贤治的邀约。



■主机本体与手柄、记忆卡。

世嘉因为在上一代主机 SS 上因为使用专用零件，而使得主机一定程度上吃了成本的亏。吸

取了前代主机的教训，这次世嘉给 DC 用的都是现成的组件，某种意义上说更像是电脑而非游戏主机，但也并非走单纯的大众组件路线，世嘉还为 DC 内建了拨接网络功能，并将制式调解器设计进行模组化。基于网络功能，作为新主机世代开创者的 DC，开始更加大步伐地迎接网络时代，并在之后提供了 Dream Liborary 和 @barai 两项网络服务。

而 DC 的媒体虽然是光盘，但即非第五世代广泛使用的 CD，也非后来普遍使用的 DVD，而是世嘉与雅马哈合作开发的 GD-ROM。从内容上说，作为开辟新世代的强大功能的主机，CD 已经无法满足 DC 游戏的容量需要，而当时 DVD 技术的成本又很高，于是世嘉和雅马哈联合研制了 GD-ROM，容量约为 1.2G，除了满足游戏需要，这个特定格式和几乎是普通 CD 两倍的容量，也被世嘉赋予了防盗版的作用。除了 GD，DC 还使用了特殊的 CD——MIL-CD，这种特殊的 CD 在普通的 CD 播放机上是音乐 CD，但是在 DC 上播放，就能看到完整的 MV 视频，而且效果好过 VHS 和 VCD。虽然听起来不错，但 MIL-CD 也是 CD，这个支持也成为了后来盗版的突破口。

DC 的记忆卡是插在手柄上方的 128KB 存储卡，名为 Visual Memory Unit，简称就是 VMU，这个记忆卡因为太有特色我们就只在这里提一下，后边专门会说。至于首发游戏，世嘉则准备的是以吉祥物索尼克为主角的《索尼克大冒险》。

然而在一切紧锣密鼓的进行到进厂生产时，



■索尼克大冒险

生产时的高故障率使得某些芯片出现了短缺情况，这使得世嘉不得不将预定活动中途停止，《索尼克大冒险》也延期。到发售时除了首发当日售罄外，后续并没有达到预期，甚至还发生了退货。这让世嘉不得不面对先行但却无法占领稳固阵地的尴尬，无奈之下只好在美国发布前将价格从 29000 日元降到 19900 日元。

还好，尽管在日本没能获得先发制人的优势，但是到 1999 年 9 月在北美发售时，18 款首发游戏的护航以及充分的宣传准备，DC 在美国取得了成功。但这个成功很短暂，进入 2000 年销量开始大降，接着 PS2 的公布也为尚未完成布局的 DC 带来了无形的压力。北美和欧洲所赚取的利润也用到软件投资上，最终世嘉在北美热卖当年，仍然持续了第三年的亏损。在美国世嘉总裁彼得·摩尔打算用一年半时间好好布局应对 PS2 时，日本总部方面的一个命令让他们彻底进入谷底：必须在旺季赚取数亿美元，否则将无法维持业务，更要裁掉很多员工……

最后我们都知道了，世嘉的 DC 的确给很多玩家留下了美好的回忆，也的确在 PS2 上市前实现了 300 万销量的成绩，但这个热卖既没能在 PS2 到来后与之形成抗衡之势，也没有扭转自身的亏损。最终，2000 年 5 月，很早就主张放弃主机业务的新总裁大川功上任，2001 年 3 月 31 日，伴随着世嘉正式退出硬件市场，DC 也走完了其短暂的一生。

和前辈 MD、SS 这些著名的世嘉主机一样，DC 仍然没能帮助世嘉实现硬件老大的梦想，甚至终其短暂的一生都让世嘉处在亏损状态。但作为并不小众的游戏主机，它也带来了诸多经典有趣的作品，相信很多老玩家都会随口说出一些熟悉的 DC 游戏的名字，世嘉老玩家更会如数家珍地说出很多。同样，作为第六世代主机的开创者，DC 仍然有其重要地位，而世嘉在 DC 上的探索和创新，亦都值得纪念。


■自带电视的索尼克特别限定版DC，这个造型放在全部家用机里都是比较特殊的。

周边外设与游戏内容交互的三次尝试

VMU、PocketStation、皮卡丘计步器彩色版 金·银

我们在前文提到了 DC 的记忆卡 VMU 非常有特色，从其外表上就可以看出来——和之前 PS、SS 等的记忆卡不同，DC 的这款自带显示屏的操作键的 VMU 记忆卡看起来更像是一款迷你小掌机，而 VMU 也的确可以从 DC 游戏下载关联内容、进而游玩迷你游戏，而游玩的成果（如获得的道具）还可以传回到 DC 的游戏中。让玩家的游戏不再局限于电视和 DC 主机前。



▲可以随身培养：《索尼克》系列，宠物 Chao 的《Chao 大冒险》。



■游玩《生化危机 代号维罗妮卡》时的第二屏功能。

而和这个迷你掌机功能同样让人刮目相看的，是这个记忆卡在游玩 DC 时插在 DC 手柄上，还可以成为显示游戏重要信息的第二屏，也就是说双屏游戏的真正起点其实是在这里，而双屏显示在后来的 NDS、Wii U 和 3DS 上，都得以发扬光大。此外其互拷存档的方式也很特别，可以脱离 DC 主机而通过顶部的插头和端口连接后直接进行数据内容的操作。

除了 DC 的 VMU，索尼也在 1999 年 1 月推出了 PocketStation，和 VMU 类似，这个小东西从外表和显示的内容看，也是一部迷你掌机，也是从 PS 主机的原版游戏下载迷你游戏并进行游玩、培养结果可同步回原版游戏。但显然没法实现双屏游戏、直接互拷存档这些功能。虽然相比 VMU 少了些玩法，但因为是出在当时销量最高的主机 PlayStation 上，所以这个小家伙的知名度更大，最终销量更达到 490 万，已足以让很多成绩平平的真正掌机仰望。索尼更为这个设备推出了著名的“《随身玩伴》系列”。

20 年前第三个此类外设，则是新一代的皮卡丘计步器，全名为“皮卡丘计步器彩色版 金 · 银”，1999 年 11 月 21 日 GBC 迎来了其初期非常重头的作品《精灵宝可梦 金 / 银》，而在《金 / 银》发售的同一天，这个新版的计步器也一起发售了。新版计步器的基础玩法和旧版一样：通过步数积累瓦特，然后买礼物玩游戏，与皮卡丘互动……就如其名字所示，这个计步器是彩色版，虽然相比 GBC 其颜色还是单调，但起码不是单色了。而外形上，除了相比黑白版更小一些，还和 GBC 一样采用透明外壳。最值得一提的是，这个计步器也设有红外线发射端，可以通过 GBC 的红外线端口与《金 / 银》以及后来的《水晶》联动。而这也让该计步器成为首个能与主机通信但与主机完全无关的电子玩具。

相比前面功能玩法更丰富的 VMU 和 PocketStation，“皮卡丘计步器彩色版 金 · 银”虽然游玩内容相对单一，但其设定理念却在日后得到了长远发展：在二世代重制版《心金 / 魂银》中，计步器进化为了可以外出培养全部宝可梦、并拥有各种路线和丰富道具甚至收服到特别宝可梦的“宝可漫步者”，而到 NS 的《宝可梦 Let' Go！》中，这个理念更进化成了可以外出携带培养并直接与游戏进行体感互动的精灵球 Plus。


■卖得特别火的PocketStation与《随身玩伴》套装。



■有着简单色彩的皮卡丘计步器彩色版。


■基于和游戏内容互动理念的最新游戏外设——精灵球Plus。

让自己进入游戏
Game Boy Camera

游戏嘛，玩的就是代入感，但是让自己的真人形象进入游戏中呢？那显然会很好玩，无论是任天堂的 Mii 形象，还是很多游戏的捏人系统，不少玩家都会至少有一个是按照自己的特征来捏的。而 1998 年时的主机，显然还不具备这种玩法的硬件基础，但任天堂推出的游戏外设 Game Boy Camera，也就是 GB 相机，却通过照片实现了这个功能。



▲拍摄效果也还能看。背景的设备是同时发售的GB打印机。

这个东西说是相机，其实更像是一张 GB 的卡带，不过卡带的顶端还有一个摄像头，这意味着这个摄像头没法单独用，插在 GB 主机上才会成为一个完整的相机。

我们都知道 GB 的分辨率并不高，而与之相配的这个摄像头当然也不会高，分辨率只有 128×112，也和 GB 主机屏幕一样是黑白但支持 4 级灰度。这个摄像头放在现在肯定是没什么看点的，但是在 1998 年，相机还是专业摄影爱好者们的奢侈玩物、走进家庭的傻瓜相机也要攒钱买的年代，这个小东西可是带给了游戏玩家们不少的乐趣。虽然像素低，但拍出来的其实也能看，重要的是其本身也是一款游戏，可以对拍摄的照片进行各种有趣的编辑，而编辑的内容远比同期走可爱路线的大头贴丰富，不仅可爱，还可以编辑成各种搞笑的风格，任天堂在“友尽”这方面果然是经验丰富。而拍摄或编辑后的照片不仅可以保存，还可以选择和 GB 相机同时发售的 GB 打印机打印出来。



■编辑功能的美颜效果不用指望，但搞笑效果一流。

虽说是相机，但从规格上说毕竟这也是插在游戏主机 GB 上的游戏卡，所以这个相机也内置了 4 款游戏，4 款游戏都是迷你游戏，而玩家的形象也参与到了游戏中：在《球》里边，玩家形象替代了 Game & Watch 原作中的小黑人；音乐游戏《DJ》中，玩家作为 DJ 登场；《太空狂热 2》中，玩家形象则作为游戏的最终 BOSS 登场。《跑！跑！跑》，玩家的形象就是主角。

GB 相机推出后不仅和 GB 一样备受欢迎，本身还因为拍照和编辑照片而和时尚有了关联，甚至当时的一些电影（如香港电影《生化寿尸》）里，也有年轻人用这个小东西来拍照的剧情。1999 年，GB 相机版以“最小的相机”收录进当年的《吉尼斯世界纪录》，尽管这个纪录之后被超越，但其将玩家形象融入游戏的有趣玩法，亦大大丰富了后来游戏的乐趣，之后一方面《上古卷轴 3》、《模拟人生》等游戏里赋予了玩家更自由塑造形象的捏脸功能；另一方面任天堂自己也在这方面脑洞大开：后续的 GBA 相机、Mii 形象、3DS 自带的 AR 游戏《脸庞射击》等，都让玩家以自己的形象更多地参入到游戏中去。而 GB 相机本身也没被遗忘，仍然有从事专业摄影的老玩家用其拍摄出颇有意境的照片出来。



◀GB相机的迷你游戏《太空狂热2》中玩家操作飞机对战自己形象的最终BOSS，可以看做是3DS自带的AR游戏《脸庞射击》的“元祖版”。

最早横竖操作机制的游戏/便携设备 WonderSwan



在智能手机很普遍的今天，相信大家都已经习惯了横竖切换的显示与操作方式，但是在20年前，在陀螺仪还没有用到游戏、甚至没有用到消费类产品时，名为WonderSwan的便携游戏主机就已经去对横竖操作进行了探索。

WonderSwan简称WS，作为1999年3月发售的掌机，和GBC、NGPC等相继步入彩屏时代的掌机不同，依旧采用了黑白STN液晶屏。但在外形上却走了称得上极致的小巧轻薄的路线，比已经轻薄化GBP、GBC这些都小、薄很多，看起来感觉就像早年内置单一游戏的Game & Watch差不多，但却是可换游戏的掌机，而且和NGP一样使用了16位处理器。无论是机能还是造型设计上，WS都能让人眼前一亮。

开发这部机器的负责人正是GB之父横井军平，关于横井军平因为VB的失败而离开任天堂的事相信很多玩家也都知道，而WS，正是横井军平离开任天堂后与万代合作的作品（也是遗作）。横井军平开发硬件设备的一个重要理念就是"枯萎技术的水平思考"，也就是用本已过时的技术结合创意来实现游乐设备的成本最低化、但因为有趣好玩而广泛为大众接受。WS也是该理念下的产物，依然使用黑白屏就是非常典型的例证。这块屏幕大小为2.5寸，分辨率为224×144，左侧的两组方向键，配合屏幕，实现了横竖两种玩法。

这种设计在当时称得上是脑洞大开，也为开发者们提供了更多的可能。不过这种前卫的玩法需要主机厂商带头去探索去示范如何游玩，任天堂从NDS、Wii到3DS、NS，都开发了一大票展现主机新玩法的游戏，索尼也为PS VR推出VR游戏合集《PS VR世界》。但作为同样有游戏开发商身份的Bandai来说，其旗下的动漫IP改编的游戏本身就足够吸引眼球，并没有什么展现特殊玩法的必要，也直接导致了WS严重缺乏探索横竖玩法结合乐趣的游戏作品。

在支持的内容上，WS初期时还是很有PS风范的，Square、Capcom、Namco、Taito等都奉上了自家热门作品的掌机版，Bandai自家的《数码宝贝》、《高达》这些当然也少不了，后来还推出了专门的《机战》系列。横井军平也为这部主机开发了为数不多的支持竖着玩的益智类游戏《Gunpey》。但总的数量上仍然不足，加上最主流的GBC让玩家们越来越习惯于彩色化的掌机画面。使得WS始终处于边缘化的状态，尽管后来推出了彩色版但依然颓势难挽，最终在任天堂的GBA推出后，WS原本仅有的机能优势也不复存在，只能宣告退场。

显然，这又是一部和NGP同样失败的掌机，尽管这部主机在日后被西方媒体大加称赞，但在其生命期内甚至未能走出日本。"横井军平遗作"的标签亦让人感慨叹息。但其横竖玩法结合的前卫理念，在那个陀螺仪远未应用于消费产品的年代，就让人们见识到了横竖操作游玩的乐趣。



■真正竖着机器玩的WS游戏很少。



■相比竖式玩法，常规的横屏游戏不乏知名热门作品。



■通过通信外设WonderWave，WS甚至可以和索尼的PocketStation连接。也可以说首次实现了不同厂商主机的连接。

20年前的主机网络应用探索
任天堂、世嘉

20 年前，正是互联网开始走向大众、进入家庭的时代，而在那时，先后有两部对游戏主机的网络应用进行了探索，分别是世嘉和任天堂。

其实这两家厂商对互联网的探索并不是这时候才开始，任天堂早在 SFC 时代就尝试了广播卫星类比信号来尝试网络连接并进行游戏在线配送，世嘉也在 SS 时代则进行了游戏联网、阅读邮件、浏览网页这些网络服务功能。但是这些尝试显然都太过前卫，因此都没有达到预期。而到互联网已经开始普及的 1999 年，这两家老牌的主机厂商也都先后继续进行了更细节化的网络服务探索。



■组合到N64上的64DD。

发售于 1999 年 12 月 1 日的 64DD 是任天堂第五世代主机 N64 的外设磁碟机，旨在通过磁盘媒介来解决 N64 卡带容量的限制。除了支持磁盘，64DD 还有一个重要的尝试功能就是网络服务，当时任天堂的六世代主机 NGC 还处于刚公布开发代号的状态，任天堂显然不想等得太远，就先把网络服务功能应用到了 64DD 上。在外设 64DD 已在发售准备阶段时，任天堂与媒体公司 Recruit 合作成立了公司 RandnetDD，来运营 64DD 的网络服务 Randnet，该服务基于当时电话线连接互联网的方式，提供包括线上对战和观战、游戏试玩版、在线音乐、浏览网站、网上购物等网络功能。不过 64DD 并没有获得预想的成功，该服务也在运营 11 个月后停止。尽管如此，其提出的游戏主机网络服务概念，还是在后来的任天堂主机（NDS、Wii 等）上大放异彩。这也是其留给任天堂后世主机最大的一笔财富，其中电子版游戏试玩更是如今主机网络服务的标配功能。

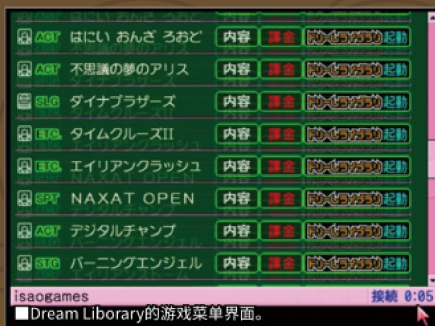
而世嘉的 DC 虽然在 1998 年末就发售，但其网络功能却在 2000 年才上线，考虑到基于 1998 年发售的主机上、在 1999 年布局，这里就也一并介绍一下。

DC 最重要的两项服务中的 Dream Liborary 相当于现代主机上的怀旧游戏下载游玩功能，这


■64DD和Randnet。

项服务基于 DC 的第三代浏览器 Dream Passport 3，主要提供的是 MD 和 PCE 游戏，除了世嘉自家游戏，也有相当多的第三方游戏参与进来。但是 DC 没有硬盘，内存也不足，因此下载后的游戏内容都是暂存于主机 RAM，这意味着重启主机数据就会消失。也因此该服务下的游戏并非买断制，而是类似于出租制的——在两天一夜的有效时间内随时下载游玩。不过因为运营和早期的各种问题，该服务最终于 2003 年停止。

而 DC 的另一个网络服务“@barai”也是提供试玩，但是和 64DD 的试玩版游戏不同，该服务基于实体游戏光盘，但相比一次买断的游戏盘要便宜很多，当玩到一定进度后，觉得不错就通过网络把后续的款项补上，就可以继续玩了——其实这种的光盘本身也是完全版，只是锁了其中



■Dream Liborary的游戏菜单界面。

的多数内容，当玩家完成后续消费，全部内容便解了锁。虽然是“试玩版”，但试玩的内容相当厚道，以至于加入这种服务需要游戏厂商有相当的自信，世嘉就是以自家 RPG 大作《永恒的阿卡迪亚》来做表率。但并不是每个参与此服务的游戏都有《永恒的阿卡迪亚》的素质，大多数玩家都不买账，加上这种模式让零售商的利润大降从而遭到零售渠道的抵制，该服务最终也没能推广开。

不过不管是任天堂还是世嘉，其探索都给今天完善的主机网络服务模式提供了参考，其中一些甚至被沿用至今。



■@barai版《永恒的阿卡迪亚》。

古语说得好：罗马不是一日建成的。今天的主机和游戏的种种，有着无数从初代诞生至今传承下来的要素，而 20 年前的 1998、1999 年，虽然在整个游戏发展史中只是短短两年，但能留下本文中提到的诸多影响后世的主机和周边，亦值得在这新旧年交替之时，做篇特企以做纪念。最后也祝各位朋友们在新的一年事事顺利，游戏愉快。

THRONEBREAKER
THE WITCHER TALES

编辑非常荐 EDITOR CHOICE

不知不觉，距离《巫师 3 狂猎》发售已经过去 3 年多了，突然听到《巫师之昆特牌》和它的故事模式《王权的陨落》正式发售，相信没有特别再关注这款作品的玩家都有点恍若隔世的感觉。但事实上，《巫师之昆特牌》在进入公开测试阶段之后，一直都在对作品本身的规则进行深化和修改甚至是变革，而当初他们承诺的故事模式终于推出，也意味着这款作品终于在竞技娱乐性和剧情体验上都达到了 CDPR 心目中的标准。本期“编辑非常荐”，我们就借着介绍本作单机模式的机会，来让大家重新认识一下这个改头换面之后的“昆特牌”。

PS4 XOne

巫师之昆特牌 王权的陨落		CD Projekt	
Thronebreaker: The Witcher Tales		桌面棋牌	中文版
2018 年 12 月 4 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 234 港币			

通关时间：20~30 小时

游戏版本：1.0.07

文 稀饭　美编 Juxi

我是不是买了个假的《昆特牌》？

如果各位读者对于“昆特牌”的概念还停留在《巫师 3 狂猎》里那个小游戏身上，那么目前《巫师之昆特牌》对你们来说简直可以说是一个全新的游戏了。而至于那些只在《巫师之昆特牌》刚上线的时候了解过一下的玩家们，你们也可以将其视为一款新作，因为这游戏除了艺术风格之外，整个游戏规则上有了很大的变化，用面目全非来形容都不为过。因此在我们谈及单机部分的内容之前，还是先来谈谈这个崭新的“昆特牌”。



●新的战场 新的思路

在正式开始尝试本作的单机模式之前，其实笔者建议大家可以去先玩一玩《巫师之昆特牌》的新手指引模式。这个重新打造的模式不但讲述了一段杰洛特和丹德里恩独立于游戏和小说之外的小冒险，也成功通过配合剧情叙述的方式介绍了一下本作全新改革过的卡牌战斗体系，下面将简单介绍一下。

1. 战场

在之前的《巫师之昆特牌》里，游戏还是沿用了之前《巫师3 狂猎》里的经典昆特牌战场，分成前中后三排。不同的卡牌一般会有对应的身分，例如士兵是前卫，那往往就只能放在最前面，而投石机等攻城武器通常只能放在最后一行。只有少数特殊的单位可以突破身分的限制选择处于哪一行，松鼠党阵营的卡牌就特别擅长此道。

但是在正式版里面，战场的排数经过了精简，现在只有前后两排，也就是对战双方合起来放置卡牌的位置也只有四排，同时卡牌本身也不存在身分的定义了，所以玩家可以以随意选择是把卡牌放在第一行还是第二行——除非其中一行放置卡牌的数量已经达到了最大值：9张。



2. 卡牌

在《巫师3 狂猎》里，虽然的确也有卡牌存在着特殊效果，但数量相对偏少，大部分卡牌纯粹都是作为凑战力的单位而存在，因此整个游戏的规则还是偏单调，卡牌的战力数额还是决定胜负的关键，同时这也是某些走特效路线的构筑——例如尼弗迦德势力强大的原因，因为他们有一些超出规则外的手段可以扭转整个战场的局势。

这个情况在《巫师之昆特牌》刚刚开始推出时就有所改善，许多普通的卡牌在这款作品当中都获得一些独特的能力，以保证玩家的每一次出牌都有带动战场上局势变化的潜力，而不再只是把总战力往上抬。

到了目前的正式版《巫师之昆特牌》当中，游戏里几乎已经没有那种单纯的白板卡牌了，绝大部分卡牌都有自己的独特效果，有的甚至可以在整场战斗里持续生效，所以虽然比战力大小还是游戏的胜利目标，但达成这一目标的过程会变得相对复杂。这里笔者也建议大家在完成《巫师之昆特牌》的教程后，前往《王权的陨落》来继续用单机模式体验一下这个新的卡牌系统，里面的许多谜题都会教导大家一些使用卡牌特效的思路。



3. 领袖

对于经历过《巫师3 狂猎》中昆特牌小游戏的玩家来说，领袖牌总体而言算是这个游戏当中的一个槽点，因为大部分领袖的能力都非常简单粗暴，基本上等于是多拿了一张环境牌，只有少数领袖有那么一些特殊能力。《巫师之昆特牌》在起始阶段就开始致力于解决这个问题，所以领袖们的能力都有了一些变化，而在目前的正式版里面，所有领袖的能力都不再是单纯的复制天气效果，虽然这些能力看起来可能反而不如一张环境牌那么强大，但却可以有效配合对应阵营的卡牌单位特色，足以成为玩家战术策略的一部分。而在《王权的陨落》里，玩家也将有机会体验一下这个特色，在游戏里作为主角的米薇女王甚至可以通过更换武器来改变自己的领袖能力，从而对玩家的构筑策略产生影响。



单机和电脑打牌有什么好玩的？

《王权的陨落》作为《巫师之昆特牌》的单人模式，整体的战斗内容的确仍然是卡牌对局，所以对卡牌游戏不是特别感兴趣的玩家可能会立刻想起“《万智牌》系列”游戏里的所谓战役模式和《炉石传说》里的冒险模式，觉得玩起来不会特别有趣——除非玩家本身对卡牌游戏特别有爱。

这个观点不能算是完全错误，但也并不完全符合事实，下面将分开几个点和大家说一下。

●《王权的陨落》并不只是打牌

事实上，作为《巫师之昆特牌》的单机模式，本作除了有一个完整的故事剧情，还有专门的地图探索和资源管理要素，玩家需要管理营地当中的建筑建造和升级顺序，制作卡牌来调整自己的构筑，甚至是在遇到一些事件时，作出一些艰难的选择，所以玩家的整体游戏体验更像是在玩一款机制不太复杂的角色扮演游戏。



那玩这游戏有什么好的攻略建议？

首先，得跟大家说声抱歉，杂志上页数空间相对有限，而《王权的陨落》这游戏嘛，虽然只是个卡牌游戏，但是里面内容丰富就不说了，还有不少谜题残局，想要写攻略，只能一步步说明，可能还得配图，这一做下来没有个十几页收不住，杂志肯定是放不下了，所以这期“编辑非常荐”，我们还是来讲讲游戏的心得吧。

●《王权的陨落》打牌的方式不太一样

虽然常规的卡牌战斗乐趣并不低，但卡牌游戏的天然门槛总是很容易把人劝退，因为要了解的规则比较多，要记忆的卡牌效果也不少，按照一般玩家的看法，就是玩着比较累。

所以在《王权的陨落》中，CDPR用了一个相对聪明的方法来解决这个问题。这个单机模式当中的战斗，大部分与其说是一般意义上的卡牌对弈，倒不如说是解谜。游戏会给出一些特殊的规则，形成一个“残局”，玩家需要活用游戏给予的预设套牌，思考合理的出牌顺序和发动卡牌/指挥官指令的时机，来最终达成这次谜题的要求。

鉴于单机模式当中玩家使用的卡牌和构筑相对固定，我们也就无须通过记忆大量卡牌的特效来掌握整个构筑的玩法，而残局当中敌人一方的行动是相对固定的，玩家的手牌也是固定的，所以只要出牌步骤没问题，就肯定可以顺利解开谜题，所以重复尝试时也不会受到常规卡牌游戏里的抽牌运气影响，更容易吸取教训调整思路。

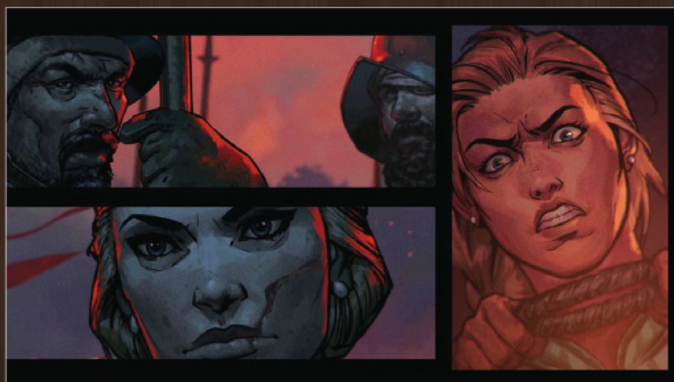


●《王权的陨落》甚至允许我们不打牌

是的，如果玩家的确非常厌恶卡牌游戏对抗，但又想要体验一下单机模式中的故事，请选择“看剧情就好”难度，这个难度甚至允许玩家跳过战斗，所以碰到不想打的昆特牌，那就不打呗。

而对于那些逻辑思维能力一流，但是因为神经反射弧太长而与射击/动作游戏的最高难度无缘的玩家来说，《王权的陨落》是难得的能够让你们大喊“老子也打通过最高难度”的机会（笑），本作的“死而无憾！”难度把挑战性都放在了卡牌对局的思考难度上，没有任何操作上的要求，展现你们高智商的时机到了！





●前期什么卡牌最值得用？

1. 饰品部分

饰品当中包括了装备之后就会一直存在于战场上的旗帜类饰品和有各种特殊效果的法术类饰品。其中旗帜类饰品其实选择不多，就前期来说，默认解锁的“莱里亚旗帜”就是最好用的，能够让米薇女王的领袖指令冷却时间减少1回合，让她有更多机会使用指令，顺便激发部分卡牌身上的“忠诚”特效，以获得更强的效果。

法术类饰品选择上很讲究玩家的牌组构筑，一般来说不能一言概之谁好谁坏，好不好用得看配合。不过通过完成支线后拼合出的卡牌“莱里亚号角”是泛用度比较高的，使用后能够对所有敌人造成2点伤害，并让我方所有战场上的单位获得2点增益，用在收场时甚至可以起到翻盘的作用。

另外一个饰品可能不是每个玩家都喜欢，但是有时候会产生奇效，那就是“精灵洋葱汤”，效果是创造1张铜色牌并置入战场当中。实际使用的时候，则是会先让玩家从3张铜色牌当中选择一张。这个牌的缺点自然是产生的铜色牌是不可控制的，而且毕竟只是铜色牌，所以不会有太强的单位供玩家选择。但它的好处除了有让玩家偶然神抽到一个好用的单位这个特点外，前期的优势是可以抽到一些卡牌的增强版，而这些增强版卡牌是玩家必须按照正常流程把营地里的“训练场”等级提升上去后才能够获得，所以在前期的对局当中这些强化版卡牌会产生一些额外的优势。



2. 单位部分

单位指的就是那些一般会直接放置在战场当中，提供战力的卡牌，他们也是玩家卡组当中的主要组成部分。下面推荐的卡牌里不包含剧情角色卡牌，因为这些角色的卡牌是跟着玩家的流程进度或是对支线的探索而解锁的，甚至有部分卡牌会消失，不适合拿来作为常规构筑中的元素讨论，玩家可以根据当时自己构筑的实际情况来选择是否加入某些特定的角色卡牌。

首先主推的卡牌是“莱里亚强弩手”，本身的效果看起来不是很出挑，就是按照其所在的那一行放置的我方单位数量，来对选中的目标产生对应的伤害，鉴于一行最多只能放9张卡牌，所以它最高可以造成9点伤害，不但可以在理论上消灭大部分普通单位，也是调整敌方战力，以让其他单位发挥作用的主要手段。



在被“训练场”强化为“莱里亚强弩手+”后，这张卡牌还新增了“忠诚”特效，每次米薇女王发动指令后，莱里亚强弩手都会对离自己最近的敌人造成2点伤害，虽然目标是随机的，但是在场上强弩手足够多的时候，造成的伤害也相当不俗。所以建议把这张卡给带满。

另外一个非常不错的则是“战车”，它是典型的铺场类卡牌，部署后立刻会在右边产生两个分别只有2点战力的“轻甲步兵”，但是这两个步兵都有“遗愿”效果，战力被清零后，会对随机的敌人单位造成5点伤害，无论被敌人攻击打死还是我方通过“拾荒者”直接将其杀掉，都可以产生高收益。

“战车”同时还可以和其他卡牌产生连携效果，例如通过增多单位来抬高“莱里亚强弩手”的射击威力，或者在战场上存在着“车堡”时堆高这个单位的护甲，以增强它的指令的杀伤力。

最后推荐一下第二章故事里才开始出现的“流亡军投石手”（第一章只作为敌人出现），能够选中三个单位，然后将其拉到和自己所在的同一排，并且对每一个单位造成2点伤害，虽然最终能够达到的伤害上限没有“莱里亚强弩手”高，但是胜在稳定。

●玩的过程里要注意什么？

1. 控制好资源消耗。

游戏当中玩家有三个资源数值，分别是“黄金”（中文版莫名其妙地翻译成了“金色牌”，估计是和卡牌品质里的“Gold”搞混了）、“木材”和“兵员”，严格来说，这三个资源在游戏当中的获取数值都是相对固定的，没有任何能够让玩家去刷的地方，所以尽管理论上这些资源都是够用的，但如果胡乱使用可能会让玩家难以快速解锁某些内容，或是在某些关键的剧情节点无法作出另一种选择。

在消耗资源的方向上，笔者建议玩家还是以建造营地当中的建筑为主要方向，但需要有取舍，不是有钱就建，例如“御帐”项目里的“皇室金库”就不一定值得建，因为玩家其实并不需要带那么多饰品，而且饰品会占掉手牌里放单位的位置，而后者才是堆砌战力的主体。

类似的还有“工房”项目里的“制图师绘制台”，只是能够微略提高玩家角色在地图上的移动速度，实际作用相对有限，可以考虑忽略掉。

而一些设施则非建不可，而且越早越好，例如“训练场”项目中的训练场和其他配套设施，都是用于解锁对应单位卡牌和其升级版的制作权限，对于提升构筑的战斗力有直接作用。

另外“中军帐”项目中的“瞭望台”对于喜欢完全搜索地图的玩家来说非常有帮助，建造了之后就可以在地图界面花50金币派出斥候，标记一定范围内的可互动项目。

而一些作用相对次要的建筑则可以考虑缓后升级，例如“伙房”项目里的升级可以降低单位占用的人口上限比例（其实就是卡牌的构筑强度限制），“中军帐”项目里的“士兵营区”则可以提高人口上限，这两者都是提高了进行时构筑玩家的自由度，但考虑到实际游戏当中玩家应该更倾向于压缩牌组（毕竟这不是一个强调抽牌的游戏），这些建筑的实际意义要等到后期获得更多强力卡牌后才会体现出来。



2. 尽量多去探索。

对于传统角色扮演游戏玩家来说，这个事情也算是玩游戏的基本思维了，可能无须笔者多嘴提醒。但其实那些走看剧情路线的玩家也最好在这方面花点心思，因为本作当中的探索并不只是某些角落里放了几个资源这种，有不少独立于主线之外的事件都是有相应的故事的，部分故事甚至有出人意料的转折，是值得玩家们去体验一下的。

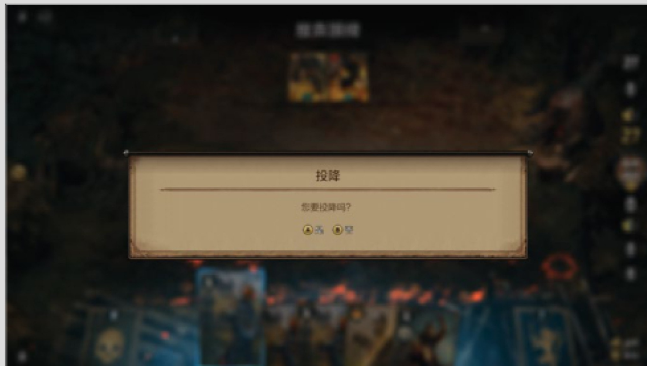
而对于那些喜欢思考卡牌构筑和战斗手段的玩家来说，探索的主要用途则来自于获得某些特殊的角色卡牌，以及用于制作单位的资源——制作预设套牌外的卡牌是需要消耗所有三种资源的，所以不要放过各个角落，花点时间走一走，不然资源可能会不太够用。



3. 必要时就投降。

本作当中的很多解谜操作，都是属于步骤特别固定特别死的那种，玩家只要在出牌的时候稍微走错一步，就有可能已经无法达成谜题的要求了。这时候建议大家立刻投降，就可以进入战败界面，在这里玩家可以立刻选择重新开始，也可以选择读取上一个检查点，这样可以退出战斗界面，先去探索其他地方。

而在使用“死而无憾！”难度体验游戏时，部分正常的战斗其实难度也是挺高的，玩家的构筑如果不太合理，或者正好被对手克制，就有可能死活打不过去，赶紧投降然后选择读取检查点，就可以回到营地处调整卡牌构筑，或者先去探索一下别的地方强化自身战斗力，再回来一决胜负。



THRONEBREAKER THE WITCHER TALES

成就 / 奖杯指南

●综述

首先，对于想要在家用机上全成就 / 白金本作的玩家，有一个坏消息，可能是因为《巫师之昆特牌》的开发组不像是 CDPR 的其他开发组那么熟悉家用机的系统架构，所以本作的家用机版不但有一些卡顿、拖慢和小 BUG，还有成就 / 奖杯饭们深恶痛绝的成就 / 奖杯 BUG，而且是随机发生的，所以丑话说在前头，虽然这游戏本身全成就 / 白金不算很难，但追求完成率的玩家还是先别碰了。

说回游戏本身，首先，《王权的陨落》的成就 / 奖杯是独立于《巫师之昆特牌》之外的，所以大家不必担心需要打完单机又要打对战。

然后，因为有几个成就 / 奖杯涉及到一些技巧要求，像是“聚会结束！”的一次消灭 9 个敌人和“好汉五个帮”的一次战斗里打出 5 个角色，都需要一些特定的构筑和策略来配合，所以玩家们得先做点功课再开始游戏，毕竟游戏里面的战斗遭遇严格来说是有限的，打完一场少一场，错过了达成成就 / 奖杯条件的战斗，那就得再开一个周目去打，有点亏。

最后，注意几个容易错过的成就 / 奖杯，分别是“军备竞赛”、“净化邪佞”、“汪！汪！吼……”、“圣典有云……”、“誓不作恶”和“艺术就是爆炸”，基本上都是和招募同伴以及寻找米薇女王的武器相关，如果不想错过，记得地毯搜索每一张地图，因为本作当中是不能回去之前章节的地图上探险的。



●成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	取得条件
传奇在世	100/ 白金	获得所有奖杯。
传奇之始	15/ 铜	完成《王权的陨落》教程。
艺术就是爆炸	30/ 银	招募巴纳巴斯 · 贝肯鲍尔到队伍中。
誓不作恶	30/ 银	招募伊莎贝尔到队伍中。
圣典有云……	30/ 银	招募艾克到队伍中。
汪！汪！吼……	30/ 银	招募狗狗到队伍中。
税务官	30/ 银	找到所有金色宝箱。
军营大亨	50/ 金	完成营地的所有升级项目。
阅后即焚	30/ 银	阅读所有间谍大师的信。
军备竞赛	30/ 银	获得所有武器。
绝不放弃，绝不投降！	15/ 银	完成主线剧情 - “莱里亚”。
灰烬之间	15/ 银	完成主线剧情 - “亚甸”。
攻占高地！	15/ 银	完成主线剧情 - “玛哈坎”。
君子报仇，十年不晚	15/ 铜	击败考德威尔伯爵。
猎魔救援	15/ 银	完成主线剧情 - “安格林”。
甜蜜家园	15/ 银	完成主线剧情 - “利维亚”。
女王归来	100/ 金	完成《王权的陨落》战役。
苦思冥想	30/ 银	完成 20 个解谜挑战。
毫无减员	15/ 铜	己方单位全员存活的情况下赢得一场非解谜类战斗。
浪犬入队	15/ 铜	训练首个加斯科分支单位。
列兵，稍息！	15/ 铜	训练首个雷纳德分支单位。
好汉五个帮	15/ 银	在一场战斗中打出 5 个以上角色。
快乐大家庭	15/ 铜	除“雷纳德”的单位和“加斯科”的单位之外，至少拥有所有其他单位的 1 张同名牌。
战争之犬	15/ 银	解锁所有加斯科分支建筑。
全员注意！	15/ 铜	解锁所有雷纳德分支建筑。
掌控战力	15/ 银	以超过 300 点战力结束一小局。
腥红夫人	30/ 银	打败格尼阔拉。
囤货者	15/ 铜	获得 10 个饰品。
打破第四面墙	15/ 铜	找到一处彩蛋。
富豪	15/ 铜	赚到超过 10000 金币。
再来一次！	30/ 银	使用“米薇”来触发友军“忠诚”能力 100 次。
聚会结束！	30/ 银	同时击败 9 名敌人。
你就这点能耐？	15/ 铜	总计受到伤害低于 10 点的情况下赢得一场非解谜类战斗。
净化邪佞	30/ 银	击败蝎尾狮。
绝对无害……	30/ 银	击败巨龙卡尔图里斯。
腐朽林之主	30/ 银	打败艾尔丹恩。
朝圣者	15/ 铜	在 10 个圣坛旁祈祷。
制图师	15/ 铜	收集 15 张藏宝图。
我留着有用……	15/ 铜	在游戏中收集木材 X5000。
莱里亚军队需要你	15/ 铜	招募 200 名新兵。



游深度 CULTURES OF GAMER 编辑非常荐

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



读编往来
本期主持

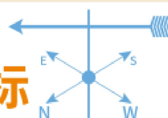


画师：木仙

★下期是 UCG 每年一度的春节合刊，和往年一样，我们会收录年鉴、盘点、大赏等传统内容。为了提高合刊内容的丰富度，我们特意将原定在元旦后推出的《PlayStation 专门志 Vol.6》延至春节后推出，这样就能收录春节期间推出的《生化危机 2 重制版》等新作攻略。而原定于《PlayStation 专门志 Vol.6》上刊登的《鬼武者》、《最后的神迹》等内容也将在春节合刊放出。此外春节合刊上还会有为 UCG 创刊 20 周年准备的特别内容，相信能够满足大家的期待！

★本期（2019 年 1 月 A）是一年一度的 UCG 年末攻略特刊。按照惯例，原本这本攻略特刊是要在 11 月推出的，但由于各种客观原因（如《荒野大救赎 II》迫使大量游戏提前发售、11 月的众多游戏质量不过关等等），导致攻略特刊被推迟到现在，这使得 UCG 在整个 2018 年内少出了一本攻略特刊，而 2019 年将多出一本攻略特刊来。如果你在 UCG 淘宝店订阅了 2018 年全年杂志而又没有续订 2019 年全年杂志，可以联系客服，我们将为您提供电子版杂志作为补偿。

编辑部 游戏风向标



噬神者 3 | 3 人



给你五分钟整理语言。

——在朋友的安利下尝试了沉重圆月的 BA“宣告终焉之斧”后打开了新的大门，从此没有荒神能在大斧之下活过五分钟。

审判之眼 死神的遗言 | 3 人



所以“死神的遗言”到底是指什么？

——宇宙人似乎到通关都没搞清楚副标题的含义。

勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席多与荒诞岛 | 2 人



建筑、种田、塔防，一个游戏享受多种游戏的乐趣，就是流程太长写攻略好痛苦。

——因通宵达旦而憔悴的果汁。



Email 杨思思：您好，请问贵社有没有哪期是特地大篇幅介绍了《底特律 化身为人》这部游戏的，或者攻略也可以，老的杂志还有办法买到吗？



水无月：我们在 UCG443 期以及《Playstation 专门志 Pro Vol.5》都刊登了《底特律 化身为人》的详细攻略，而 UCG441 期上也有本作发售前的宣传报道以及制作人访谈，要购买旧杂志的话推荐这位读者在手机上下载一个 UCG 商城 APP，之后就可以在上面购买我们杂志以及各种周边刊物的电子版了哦。



Email 陈晨：看你们杂志写的《邪恶深处 2》更新了 1.05 版本，但我的只到 1.04 版本，我的是港版光盘版的，也重新安装了还是不能更新到 1.05 版本，是什么原因望解答。



六等星：目前只有日版的《邪恶深处 2》更新了 1.05 补丁，支持官方作弊和 Bethesda 账号服务，港版迟迟没有更新也不清楚具体原因。日版的《邪恶深处 2》是独立的一套奖杯，所以现在买一套日版的游戏也不能搞定港版《邪恶深处 2》的奖杯哦。

Email Dokuro：2019 年初不少强作佳作，瞩目作集中发售的时间段，像《生化危机 2 重制版》、《鬼泣 5》等作品也有经典传承、新老交接等特殊意义，所以这些作品在制作攻略的时候希望原作与新作进行对比、或者介绍系列回顾或制作组变迁等内容。希望春节后的第一期杂志就可以制作攻略特刊，个人认为只要游戏数量和分量足够，以及攻略充实度确实达到要求就可以制作攻略特刊。我从以前便是期期就买，现在每年都有订阅，希望杂志内容越来越充实，越来越受欢迎。



纱迦：首先感谢你的建议。我们原本的确有这个打算，不过从时间上来说，春节后的第一期（即 460 期）大约会在 2 月 23 日左右上市，从时间上来说很难收录 2 月 14 日发售的那批游戏。因此我们的计划是将攻略特刊延至春节后的第 2 期杂志（即 461 期）。另外 1 月内发售的新作虽多，但像《王国之心 Ⅲ》《新大地之工作室》等游戏没有中文版，我们需要进行调查后再决定是否制作攻略。这里也希望大家能够多提意见。最后，你提到的对比回顾的建议非常好，我们会采用的。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


淘宝官方网店 shop.UCG.cn


UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

编辑微分享

最近索尼推出了 PS Classic，内置 20 款初代 PS 经典游戏，立刻引爆了 PS 死忠的热情。只可惜这台机器没有在国内上市，因此入手难度较高，编辑部有幸搞到了一台亚版。之后纱迦在编辑部内搞了一个小调查，内容是统计 PS Classic 亚版内置的 20 款游戏中，众位的小编分别玩过其中的几款，最后统计结果如下：

游戏名	玩过的人数
妖精战士	2
妖精战士 2	1
装甲核心	2
最终幻想VII	10
生化危机 导演剪辑版	5
怪鱼战机	3
宇宙巡航机 外传	0
Jumping Flash	1
IQ 方块	0
寄生前夜	6

游戏名	玩过的人数
潜龙谍影	6
钻子先生	3
女神异闻录	2
山脊赛车 4	4
沙加 开拓者	1
铁拳 3	5
街霸方块 2X	6
骰子方块	1
斗神传	3
荒野兵器	4

统计标准为必须是玩过收录的版本，例如《潜龙谍影》就专指 PS 上的《潜龙谍影》初代，玩过之后的 2、3、4、5 都不算，NGC 上的《潜龙谍影 孪蛇》也不算。

事实证明，《最终幻想VII》不愧是 PS 的代表作品，玩过的人数可谓是遥遥领先。《寄生前夜》《潜龙谍影》也是 PS 的代表作品，并列第二毫不稀奇。至于另一个并列第二的《街霸方块 2X》有些出人意料，这个游戏在国内真正火的是街机版。不过当时国内的街机版其实绝大部分都是用 PS 改装而成的，因此全部计算在内。至于《生化危机 导演剪辑版》偏低，是因为好几位小编都不记得自己当时玩的是原版还是“导演奸计版”了，所以就只统计了 5 人。

20 款游戏中《IQ 方块》《宇宙巡航机 外传》开了天窗，不知看到这段文字的你是否玩过这两款游戏呢？

Email jtx10705：今年 TGA 看到了《孤岛惊魂 新曙光》，非常兴奋，虽然意料之外但也在情理之中，而看到大乱斗的《P5》DLC……内心更是狂喜＼（☆ o ☆）／，即使过去好久我依然要喊出“《P5》天下第一！”剩下的问题就是争取明年暑假买一个 ns 了。

除此也期待《女神异闻录 5》在 NS 上的表现，现在想想原来 A 社的饼都差不多圆完了，就剩下《P5》动画和还未出世的《P5U》了，不知道《P6》还要等多久。


余烬：近段时间有 Atlus 注册和更新《P5》相关新作品域名的消息，根据以往情况，可能《P5》相关新作的消息会在近段时间就公开了。至于《任天堂明星大乱斗 特别版》中将有 JOKER 的 DLC，其实本作的制作人樱井政博自己就是一个《P5》的粉丝，在为 JOKER 设计台词等时也非常熟练。关于 NS 上的《P5》作品，我自己也是非常希望它能出现，毕竟当年的《P4G》就是掌机端的作品，而《P5》校园日常的玩法也是和 NS 的便携模式非常契合的。按照 Atlus 的惯例，在没有完全发挥出《P5》的价值之前是不会考虑续作的，所以《P6》估计要等很久了。

仲夏：说实话，育碧这个色彩斑斓的废土的确有些超出我的想象，更想不到的是原来《孤岛惊魂 5》那种结局还能接着往下写的吗…

关于 P5 到底上不上 NS 眼下还不好说，但 Joker 参战大乱斗以及最近注册的《P5R》域名等仿佛都在指证这一点，背后的关系耐人寻味。但不管怎么说，若能像《P3P》和《P4G》那样在不失内容的前提下带出去玩，甚至还能来点新内容岂不美哉？可以期待一下 Atlus 会不会在年末放点消息出来。

本期奖品



大奖：PS4中文版《暗黑血统III》（附带小编签名）

问卷调查

一、下期是春节合刊，按照惯例会有年鉴、盘点、大赏等内容，请问你对今年的春节合刊有要建议？

二、1 月内有《王国之心III》《新大地之工作室》等新作，这些游戏的中文版并非同步。请问你需要 UCG 先行制作日文或英文版的攻略吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 1 月 30 日，以发件日为准。

452 期奖品

SIE 提供的“PlayStation”周边套装 1 套（共 1 名）

狼图腾　2551660200@qq.com

电子邮件　UCG@UCG.cn
邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

余烬



本期个人签名

暗属性依然是"弟弟"。

▲又到了白……圣诞的季节，各位读者朋友你们那儿下雪了吗？深圳没有冬天，要说雪什么的更是稀罕玩意儿。其实想想自己所过的冬天都没有什么雪，高中时某年冬天下了几天的雪可是把我们高兴坏了。不过四川山多，想去看那种白雪皑皑的冬天场景并不困难。虽然季节之中我更喜欢夏天，但冬天无疑让我更怀念。

▲在三味线的推荐下，我看了一档本以为无趣实则很有意思的综艺节目。这档综艺节目的内容简单来说就是"爱情公寓"，将四对一开始都不认识的男女放在一栋别墅里面，在某些限制条件下观察他们八人的情感走向。之所以一开始感兴趣是因为这档节目的模式很像是心理实验，且这种心理实验由于道德等各方面原因一般在现实中是不会去做的。很多观众质疑这档节目有剧本，但在我看来这种情感上的变化在这种环境下非常正常，毕竟有太多刺激变量被压缩进一个极小的空间和时间中，情感上的剧烈起伏以及极具强烈的目的性让这部"戏"只会出现在光怪陆离的生活之中。之所以一开始觉得无趣，是因为当情感带有过于强烈的目的性时，很多时候缺乏深层次意义。而之所以在后来觉得有意思，是因为情感本身是真实，过程本身是可见的，将私人感情展露于公众视线也是需要勇气的。总的来说，就是三味线每次推荐的东西都很不错啊！

宇宙人



☆"木村如龙"这次的表现有点出乎意料地赞，特别是剧情。如果说以前桐生一马的故事都是超级英雄剧，那本作更像一部悬疑剧，以前打《如龙》主线的时候经常会忙里偷闲去做做支线什么的，但是这次的剧本非常紧凑，谜团设置和章节切换的时机也颇为巧妙，推主线实在是停不下来。不过凶案的黑幕居然是为了【这里防剧透消音】，倒是觉得有点……离谱。

★我猜这期寄语出现最多的词是脂肪肝，虽然自从我来编辑部至今成员已经换届了好几次，但这个病症的出现率似乎一直在编辑部内占榜首。最近单位又组织了一次体检，结果还没出，不过貌似已经好几位同事（包括一些第一次参加编辑部体检的人）已经提前知道自己中招了。所以说游戏虽然好玩，但健康还是得注意。

本期个人签名

各位读者元旦快乐。

水无月



※ 转眼间就到了一年的最后几天（当然这期杂志上市时应该已经跨入了 2019 年），回顾一下今年的工作和生活，在平淡和稳定之余，因为有了猫咪的加入而增加了不少惊喜和乐趣，当然需要操心的事情也多了不少——比如猫咪的饮食，前一天还吃得起劲的食物到了第二天突然怎么都不肯吃了，要各种想办法哄着逗着，才肯勉为其难地吃上一口，只能感慨猫咪的心思真是捉摸不透。

※12 月份基本都处于一个忙到爆肝的状态，所以真到了要写这期小编寄语的时候反而发现没什么特别好写的，因为这段时间除了工作需要的游戏之外几乎没怎么玩别的，想看的电影也落下不少，接下来在年末合刊之前总算能有一个小小的休息期，希望元旦假期可以有时间补一补课吧。

※ 今年过年有些早，结果 1 月份有不少大作都是在合刊之后以及春节假期内发售，目前准备购入的游戏是《皇牌空战 7》和《生化危机 2 重制版》，《王国之心III》其实还是有点兴趣的，但是一想到要补之前那么大的坑就有些心虚，姑且还是继续观望吧。

本期个人签名

骑空士的春节过完了，准备过月球人的春节了。

■本期的晒猫，祝大家圣诞快乐！



仲夏



今年冬天是不是深圳最暖的冬天我不确定，但这应该是我第一次穿着短袖过冬至，而且很大可能要穿着单衣过春节。想想以前在北方念大学时那零下二三十度的日子，早上洗个头出门不到 5 分钟就全是冰碴，走道稍不注意都能滑到劈叉。不得不感叹祖国的幅员辽阔。

开个菜单都要 5 秒这种事情换个厂商换个游戏我早就火冒三丈，气不打一处来。但对于地雷社和"《海王星》系列"我的容忍度却出奇的高，即便游戏总是有着这种那种显而易见的问题，也依旧会坚持玩下去，通关后嘴上都骂骂咧咧地说下一次再也不碰，回头还是傻呵呵地掏钱。仔细一想或许这也是乐趣的一部分，玩得就是这个"不正经"，如果有朝一日地雷社把自家游戏做成什么正经的大作，或许我就真的不会再买了。

到了圣诞才发现我已经很久没开过 Steam。虽然趁着打折清了一波愿望单，但估计还是会吃灰，希望春节假期能抽点时间出来。

本期个人签名

地雷社的硬核日式RPG，真香。

乌冬



◆从很久以前开始就听到《星际牛仔》的各种吹，正好为《机战T》做准备就把它补了，看完后我只想说果然吹得一点都不夸张，无论作画、剧本、音乐、声优都无可挑剔，而且世界观在当时来讲也是相当前卫，真期待在《机战T》中的表现。

◆补了之前话题度很高的《摄像机不要停！一尸到底》，刚开始的那段觉得一般般，甚至有点无聊，不过当看到后面的解明后，真的笑得停不下来，而且最后还有一丢丢的感动，真是佩服导演的创意，难怪这部片从一部没什么人知道的作品，经过口耳相传后，一下子变成票房黑马，如果要选出今年看过最有趣的电影的话，我一定会投它一票。

◆宅姐终于从48G毕业了，从这次那么突然的演唱会与宅姐粉丝异常高的抽选率就或多或少猜到，不舍当然是有的，不过更多还是期待，毕竟以后在娱乐圈还有很长的路要走。

本期个人签名

鉴定武器何时才是头。

纱迦



★穆帅下课，瓜帅连败，红军8连胜，这赛季的英超真的不一样。也该轮到利物浦夺冠了吧？

★我曾经在《怀旧玩家》第2辑中推荐过一款同人游戏《快打旋风 黄金加强版》，当时游戏版本是2.0，能使用28名角色，每个角色都拥有至少3种必杀技和1种超必杀技，玩起来那是相当带感。前阵子这个游戏更新了3.0版，又增加了一大堆新角色，包括《异形大战铁血战士》的4位主角、《战斗回路》的两名主角、《恐龙新世纪》的4名主角、《名将》的4名主角等等。然而增加了这么多角色之后，反而感觉游戏没那么好玩了。因为这些角色的招式都根据游戏规则重新设计过了，结果搞得每个人用起来都差不多，泯然众人矣，真是可惜。于是我如今更加期待《怒之铁拳4》了。

★12月内编辑部组织了一次体检。对我来说每次体检都有如一次检查点，检查前特别注意，检查后就要快乐地胡吃海塞一阵子以示庆祝。没想到过了几天，正当我因为头天晚上的宵夜而闹肚子时，医院突然通知我说当时我抽的血在保管方面出了点儿问题，需要重抽。当时我整个人都不好了……

本期个人签名

买了《塞莱斯特山》才知道这是下个月的会员免费游戏。

苍穹



◎写《怀旧玩家2》的“《鬼武者》系列”回顾时就已经重温过了初代，因此高清版的奖杯之旅也算是驾轻就熟，三周目内解决，实际用时不到10小时。希望这次的销量成绩能好看一些，让2代和3代的冷饭版也可以排上日程，至于《新鬼》还是算了。

◎《勇者斗恶龙 建造者2》的游戏内容相比初代大幅扩充，而且还引入了大量类似《牧场物语》的元素。作为一个强迫症玩这类游戏，不单种地要种得整齐，房间的地板和墙壁也得是同一种纹路。因此进度异常缓慢。

◎暂时闹书荒，于是买了几本编辑工作相关的实用工具书。其实游戏编辑的身分首先是文字编辑，其次才是玩家。希望打算从事这一行的年轻人们牢记这一点。

本期个人签名

NS版《DQ XI》果不其然加入了语音，再买一张势在必行。

三日月



当读者们拿到这期杂志的时候，一年四次的独立游戏比赛Ludum Dare刚刚结束了第43届，这届比赛的主题是“必须要作出牺牲”。试玩了几个游戏后发现由于主题的缘故，这次的参赛游戏比以往的都要黑暗和血腥。当然，还是有不少精品游戏的。感兴趣的读者不妨留意之后杂志的“独立之光”栏目，三日月会一如既往地对这届比赛的获奖游戏进行介绍。

这期一口气看了《海王》和《蜘蛛侠 平行宇宙》两部超级英雄电影，还刚好是打对台的。实话实说，《海王》虽然比我预计要好看很多，但我个人认为电影特效还是用太多，而且很多时候场景大亮度高，看完后我除了觉得亚特兰蒂斯光污染严重以外就没啥了。话说温子仁导演还是放不下恐怖片那一套啊，那种突然吓你一跳的桥段竟然用了不止一次，这种桥段来一次挺好，两次还行，三次之后就有点无聊了。

但我觉得这个男人可以拯救DC电影宇宙。

《蜘蛛侠 平行宇宙》嘛，我能看到会动的格温蜘蛛已经很满足了。以动画电影的角度来说，电影本身很好看，最大的遗憾大概就就是潘妮·帕克在原作里的EVA梗全都没了。

讲述青光眼鹰眼故事的《暮鹰回归》终于完结了，这个发生在《暮狼罗根》之前的故事终于告一段落，结尾出现了暮年棍叟（其实就是夜魔侠）算是留了个伏笔。然而我们都知道这个坑短时间内是没有填的可能性的，毕竟下一个“暮年”的是星爵，可惜了可惜了。

本期个人签名

给自己买了圣诞礼物，结果一看物流，直接变成情人节礼物。



三味线



◆补休加年假终于把我疲倦的灵魂给重新激活了，作为游戏之外的“生活补完计划”的其中一环，假期中一口气攻略了两个游乐场和一个海洋馆。不得不说越上年纪胆子就越小，如今再见过山车已经没有了征服它的欲望，看着那绵延在半空的弯道，听着乘客们此起彼伏的惊叫，本人瞬间就怂了……天天爆肝熬夜怎么敢玩这个？！会猝死的。

◆基于各种原因，直至今日都没有打通《闪之轨迹IV》，眼看中文版就要来了，这首发日文版该何去何从？玩家通常是一群“贪婪”的生物，明明手上还有坑，明明没时间，却总想着最快速度入手，恨不得和老板提前预定，而当游戏扎堆而来的时候，又瞬间疲软，玩不了几个以至于制造出更多的坑。浮躁啊！那么多电子设施、那么方便的网络、娱乐手段那么的多，还能不能好好玩上一把《超级玛丽》了？

本期个人签名

“去把这个不完美的世界，变成你所期待的样子。”

六等星



本期个人签名

今年拿了66个白金，还行。

┣每天早上来到办公室打开电脑都要等待5分钟，等待破旧的机械硬盘缓慢的转动着盘片并且发出直升机一样的噪音，甚至切换一下输入法都可以让硬盘灯保持常年红灯状态。终于无可奈何的将系统盘换成了固态，瞬间觉得自己的写稿效率提升了400%，不过硬盘迁移的时候不小心把发售表的表格数据搞丢了（打开excel再也不卡了，重做个表格那都不是事）。

┣《战地5》DEMO时的体验我是拒绝的，相比起《战地1》除了弹道平稳外真的毫无变化，我最爱的侦察兵也变成了没有灵魂的望远镜机器。然而最近还是把《战地5》给买了，换上3倍镜的突击兵半自动步枪真是香疯了，不过最主要的原因还是因为圣诞打折，便宜。



梦叶

本期个人签名

想要无忧无虑的网战咋就这么难呢？

@本以为宿舍配了电脑就能认真打打《守望先锋》的排位了，然而可能是网络原因导致一旦离敌人太近就有很大几率ping值飙升，团战时卡这么一下有多致命想必玩过的也都清楚。这就让我回想起排位刚开在单位玩的那几个赛季，10场定级赛自己掉线4场队友中途掉线4场，剩下两场……这种需要网络需要队友的网战越玩越有种无能为力的感觉呢。

@所幸开了STEAM账号后借着打折的机会补上了《时光之帽》，实际体验后发现各方面比预期的还要好，惟独在视角处理这个3D平台动作类的通病上显得尤其稚嫩。虽然有着3D《马力欧》这个平台动作类的天花板和好榜样，但该类型真正能做出自身特色并称得上好玩的作品却寥寥无几，希望GFB能够坚持下去，续作大期待！

@预定的游戏已经排到3月份去了，所幸《王国之心III》的中文化确定，年初就可以专心享受《生化2》和《皇牌空战7》了。2月的《JUMP FORCE》和《Anthem》尚在犹豫中，《地铁 流亡》在确定中文化后也十分想入坑……真的非要都挤在这一个季度吗？有必要吗？（挣扎呐喊）



秋沙雨



本期个人签名

《GE3》再不追加新的任务我就要死啦.jpg

★《噬神者3》通关快两周了，至今仍是意犹未尽。这次留下的剧情坑不少，尤其是（剧透屏蔽）相关的内容。参考《GE2RB》发售后的更新速度再想想本作里还没登场的一些历代荒神和堕天种、感应种之类的，后续更新的量估计是不小了。通关后试了一下变异镰，后来还是觉得沉重圆月更适合我，便换了回去，毕竟锯齿大斧头的高输出魅力无人能抗拒。《GE2RB》那边倒是打算考虑一下变异镰。

☆年底烦心事比较多，便沉迷在《忍者乱太郎》的补番生活里，看着以前的剧情发现不少在十几季之后拿来致敬的段子和冷笑话。看早期的版本时一些角色背景设定和性格设定都还没有固定下来，和现在相比有不少反差，反倒是多了些笑点了。



胜负师

本期个人签名

8102年一过就是9102年了啊！

【铂】因为达人玩家的再投稿，我重新翻看了"《忍系列》"的热血最强，引起极度舒适。想当年我也曾为少数几款游戏付出大量心力，现在多半是白金了就当完成了任务，心态啊！

【金】年终时居然在STEAM平台意外发现两款让我惊喜的作品，一款是唯美梦幻的《GRIS》；一款是爽快的国风ACT《幽林怪谈》。都是那种流程不长，但却值回票价的优质小品，安利一波。

【银】今年没有PSX大会，最遗憾是没有更多《最后生还者2》的新素材可以舔。上一版的预告片还时常拿出来看看，"2019年能玩到吗？"是我新一年游戏方面的最大期待了吧。

【铜】查了下叛逆期的概念，男孩多于女孩，最早10岁开始，14岁高发，最晚到24岁才结束。我的天，难道我50多岁时还要和叛逆期的孩子过招？算了算了，叛逆就叛逆吧，我还想多活几年。

北山杉



●周末的时候看了一部名叫《壁花少年》的美国青春电影，“壁花少年”这个词通常用来形容在宴会上不参加各种活动，不热衷于社交的那类人群，他们就像墙上的花朵一样，只能远观，而不能摘下来把玩。电影就讲述了身为“壁花少年”的主角是如何在高中时期结交到自己的朋友，并在他们的帮助下向周围人敞开心扉的故事。

似乎所有的青春电影都一个样，看完之后永远会让人觉得自己就和没有经历过青春一样。记忆最深的场景是一次聚会后，汽车穿过一条长长的隧道，艾玛·沃森从后座钻出来，迎着夜风高举双手，仿佛在拥抱整个世界。那一刻感觉自己也像是跟着他们一同回到了青春时代，和坐在车里的主角一起向未来喊出那句著名的“I am Infinite！”。对了，那个场景的BGM是David Bowie的Heroes，感染力十足，十分推荐大家去听听。

●最近参加了单位组织的体检，结果不查不要紧，一查就发现我这一年竟然长了整整4公斤！明明去年体重都没有怎么变化，也不知道为什么今年突然就开始进一步发福，难道是到年龄了？开始考虑要不要去楼下健身房跑跑步了（捂脸）

本期个人签名

提前祝大家元旦快乐~

马修



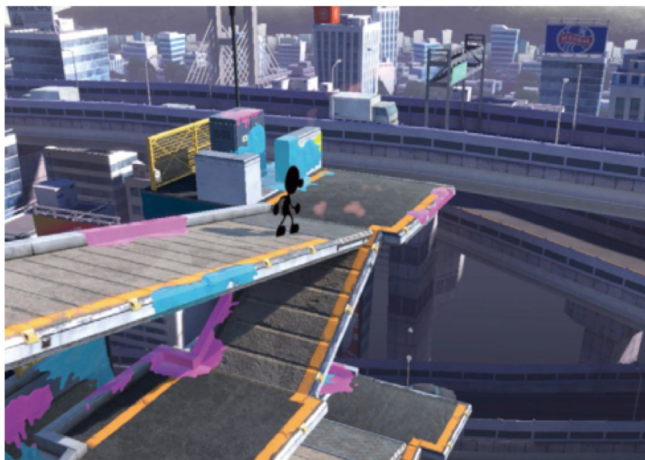
虽然觉得年终回顾没有什么用——毕竟人生是积累而不是以人为设定的时间段来突变，但还是大致回顾下：过去这一年几乎都在反反复复地坐过山车，虽然每次都非常失落，但精神上似乎也已经习惯了，现在已经能够坦然接受突然到来又转瞬即逝的各种惊喜了。

随着今年下半年工作越来越忙，而各游戏平台的优惠活动又接二连三，让坚持多年“买了再玩”游戏消费理念的本人，终于也加入了喜+1党了。

最近一直在玩《任天堂明星大乱斗 特别版》，越玩越有意思，甚至到了影响工作和休息的程度。估计要在这里面蹲很久了。这也导致之前各活动“喜+1”的游戏坑都没开。

本期个人签名

活着就是折腾。



▲对这种奇怪与现实结合的风格非常缺乏抵抗力。

稀饭



我这人算是对换电子产品没有太大欲望的人，当年一台iPad Mini用到现在得有个四五年了，还是用得好好的，也没打算换。原本我也是对自己手上那台已经上不得台面的iPhone 6作类似的打算，无奈这机子跟我一样，从去年开始就倒霉，我爸得重病住院了，结果我去照顾的时候手机偶然一摔，屏幕保住了，但是原装充电线不但接口摔烂了，顺带把手机的充电口也弄坏了，不但固定不住Lightning接口的充电线，而且只有从特定角度插进去才能充上电，稍微歪一下就会断开。

机子都这样了，我还是咬牙又用了一整年，想着是不是等哪天完全充不进电了再换掉，结果到了这个月，眼看着都要过元旦了，手机终于晚节不保，体检的那天或许是起床太早精神恍惚，我这双打《守望先锋》和《灵魂能力VI》时就特别靠不住的破手一抖，把手机掉在水泥地上了，屏幕登时就摔开了花。

虽然不是果粉，但我得夸夸iPhone，摔成这样了，触摸功能也没受什么影响，屏幕本身的显示也正常，但终究看着难受，所以当天就一咬牙，问了几位对手机比较在行的同事的建议，最后还是在某东搞了一台iPhone XR 64G，用很乞丐的方式勉强追上了流行的新机型。

机子本身没什么问题，我也不是什么电子产品达人，打电话、刷微博、电子支付和通讯软件能正常用就好，所以用着感觉和iPhone 6没啥差别，就是没了系统键和刷脸解锁花了一丁点儿时间适应。同时也不得不感慨iOS系统的转移便利度就是好，当年iPhone 4换成6印象中还花了一点儿功夫去转移资料和电话本啥的，这次干脆一扫同步二维码，然后按几下设定，两台手机并排放着，花了不到一个小时就把自己的整套惯用APP和系统设置完美转移到XR上了，省事到极致。



所以虽然目前看来只靠iPhone当营收重点的苹果近几年颓势明显，但除非哪天iPhone完全成了不入流的产品（不可能吧？），不然我是完全没有转移去安卓平台的想法了。

本期个人签名

因为《变种元年 伊甸之路》有点烂尾，突然想买个《变种元年》的桌游玩玩看。

果汁



●《DQB2》的流程超乎意料的长，明明这种建造类游戏，主线流程不过是教学关而已，偏偏这作却放入了大量剧情以及流程内容。怎么说呢，好玩是好玩，但是对做攻略的人来说实在是噩梦啊，这就是制作人承诺的全方位进化之一吗……话说回来，本作的剧情确实很有意思，搞笑温馨中带着感动，还有不少《DQ2》的彩蛋，当中文版推出的时候请各位玩家不要错过。

●《ssss.gridman》的结局震撼我心，没想到只想看美少女与美少女之间甜蜜温馨友情的我，会遭到天人相隔两个次元的悲恋暴击。你们这些监督和剧本口口声声说新条茜和宝多六花是普通朋友，那么既然是普通朋友就不要让普通朋友承受不该有的悲伤好吗（哭）。一月新番也要来了，希望多些傻白甜的作品看，年龄已大的我已经承受不起悲伤了！

本期个人签名

《蜘蛛侠 平行宇宙》！还没看！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2019.1.11 → 2019.12.31

2019 年全新的发售表，看着将近一页没有确定发售日的游戏心情还是挺复杂的，其中有一半还是一路跳票过来，做游戏真是不容易啊。

注

❶ 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
❹ 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

2019年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
11	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	413港币	平台动作	中文版	全年龄
11	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 复刻版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	394港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	328港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	211港币	动作	中文版	16岁
24	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	479港币	动作	中文版	15岁
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作冒险	中文版	17岁
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	日文版	12岁
31	NS	Fate/新世界 LINK	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	528港币	动作	中文版	17岁
31	PS4 PSV NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	468港币	模拟经营	日文版	12岁
31	PS4	产子救世录Plus	CONCEPTION PLUS 俺の子供を産んでくれ！	Spike Chunsoft	358港币	角色扮演	中文版	15岁

2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 XONE	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	458港币	主视角射击	中文版	17岁
7	PS4	炼金术士之弧	アークオブアルケミスト	Compile Heart	496港币	角色扮演	日文版	12岁
14	PS4 XONE STEAM	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	509港币	动作	中文版	12岁
14	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	468港币	动作冒险	日文版	17岁
15	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	中文版	17岁
15	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	中文版	17岁
15	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	498港币	格斗	中文版	17岁
21	PS4 STEAM XONE NS	逆转裁判123 成步堂选集	逆転裁判123 成歩堂セレクション	Capcom	233港币	文字冒险	日文版	12岁
22	PS4 XONE STEAM	孤岛惊魂 新曙光	FARCRY New Dawn	Ubisoft	315港币	动作冒险	中文版	未定
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
26	PS4 STEAM XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	175港币	动作	中文版	12岁
26	PS4 XONE STEAM	尘埃拉力赛2.0	DiRT Rally 2.0	Codemasters	468港币	竞速	英文版	12岁
27	PS4 STEAM XONE NS	乐高大电影2 游戏版	The LEGO Movie 2 Videogame	WB games	312港币	动作	中文版	12岁
28	NS	索斯机械兽 解放之王	ゾイドワイルド キングオブブラスト	Takara Tomy	443港币	动作	日文版	未定
28	PS4 STEAM	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	468港币	动作射击	日文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	Capcom	428港币	动作	中文版	17岁
14	NS	卡里古拉 过量	Caligula Overdose	Aquria	未定	角色扮演	日文版	未定
14	PS4 NS	命运连接	ディスティニーコネクト	日本一	510港币	角色扮演	中文版	全年龄
14	PS4 NS	刀锋对决 光明格斗 叛乱	BLADE ARCUS Rebellion from Shining	SEGA	424港币	格斗	中文版	15岁
15	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	12岁
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思议なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	339港币	角色扮演	日文版	未定
20	PS4 NS	死或生 极限沙滩排球3 绯红	DEAD OR ALIVE Xtreme3 Scarlet	Koei Tecmo	未定	体育	中文版	17岁
20	PS4 NS	超级机器人大战T	スーパーロボット大战T	BNEI	未定	策略角色扮演	中文版	未定
20	PS4 NS STEAM	露露亚的炼金工房 亚兰德的炼金术士4	ルルアのアトリエ ～アーランドの錬金术士4～	Koei Tecmo	未定	角色扮演	日文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	398港币	动作	中文版	17岁

4月

日期	平台	游戏名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
11	PS4	地球防卫军 铁雨 Earth Defense Force：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	17岁
18	PS4 NS	梦幻模拟战I&II 重制版 ラングリッサー1&2	角川Games	519港币	策略角色扮演	日文版	未定
22	PS4	往日不再 Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	17岁
23	PS4 STEAM XONE NS	致命格斗11 Mortal Kombat 11	WB games	未定	格斗	英文版	未定

5月

日期	平台	游戏名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
14	PS4 XONE STEAM	狂怒2 RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定

6月

日期	平台	游戏名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
21	PS4 STEAM XONE NS	古惑狼赛车 氮气冲刺 Crash Bandicoot Nitro Kar Nitro-Fueled	Activision	未定	竞速	英文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 STEAM	莎木III シェンムーIII	Deep Silver	未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

日期	平台	游戏名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
春	NS	火焰之纹章 风花雪月 ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海 Sea of Solitude	EA	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火 Ori The Will of the Wisps	Microsoft	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者 龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来 西游记之大圣归来	绿洲游戏	未定	动作	中文版	未定
春	NS	耀西的手工世界 ヨッシークラフトワールド	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定
春	NS	妖怪手表4 妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
春	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速 Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	碧海黑帆 Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	刺客信条III 复刻版 Assassin's Creed III Remastered	Ubisoft	未定	动作	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	永远的超级肉肉哥 Super Meat Boy Forever	Team Meat	未定	平台动作	中文版	未定
春	PS4	壁中精灵 Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定
春	PS4	除夕 除夕	万岁游戏	未定	主视角射击	中文版	未定

2019年

日期	平台	游戏名	发行商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4 STEAM XONE NS	血污 夜之仪式 Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V 真・女神転生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3 Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS STEAM	斩服少女 异布 キルラキル ザ・ゲーム -异布-	ArcSystemWorks	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想Relink GRANBLUE FANTASY Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码 Code Vein	BNEI	449港币	动作	中文版	17岁
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种 Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
年内	NS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 S ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて S	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	动物之森（新作） どうぶつの森	Nintendo	未定	未定	日文版	未定
年内	NS	DAEMON X MACHINA DAEMON X MACHINA	Marvelous	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战 World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	外部世界 The Outer Worlds	Private Division	未定	角色扮演	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	非常英雄 Unruly Hero	完美世界	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	怪物猎人 世界 ICEBORNE Monster Hunter World ICEBORNE	Capcom	未定	动作	中文版	未定
年内	NS	漫威终极联盟3 黑暗教团 Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	黑相集 棉兰号 THE DARK PICTURES- Man Of Medan	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤 イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	骷髅骑士 MediEvil Remastered	SIE	未定	动作	英文版	未定
年内	PS4	碧蓝航线 Crosswave アズールレーン クロスウェーブ	Compile Heart	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	三位一体4 噩梦王子 Trine 4：The Nightmare Prince	Modus Games	未定	平台动作	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	控制 Control	505 Games	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	德军总部新血脉 Wolfenstein Youngblood	Bethesda	未定	主视角射击	中文版	未定


SUPER
SMASH BROS.™
ULTIMATE